
TILT
MICROLOISIRS
MARCHE OU RÊVE
TOUS LES LOGICIELS D'AVENTURE-ACTION
TO7, MO5
LA LUDOTHEQUE IDÉALE
FLUSH ROYAL
LES MICROS JOUENT AUX CARTES
ET... LA CRÉATION GRAPHIQUE, LES SIMULATEURS DE VOL, LES SOFT D'AVENTURE...
M 3085-30-19 F
N° 30 MENSUEL AVRIL 1986 - 19 F - BELGIQUE : 140 FB - SUISSE : 6 FS - CANADA : 3,50 $ CANADIENS - MAROC : 25,70 DH - ESPAGNE : 530 PESETAS



L'UNIVERS DU LOGICIEL C'EST COCONUT

COCONUT : 2 POINTS DE VENTE
COCONUT : 6 SERVICES
+ accueil, conseil, essais, vente, échange, reprise des programmes achetés chez nous...

COCONUT RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS Ø 43.55.63.00
DU LUNDI AU SAMEDI 10h à 19h
METRO OBERKAMPF



+ de 1000 TITRES

COCONUT MONTPARNASSE
29, rue Raymond-Losserand
75014 PARIS Ø 43.22.70.85
10 h à 19 h FERME LE LUNDI
METRO PERNETY

ORIC/ATMOS

1815	128
3D FONGUS	140
3D MUNCH	140
AFFAIRE EN OR	125
L'AIGLE D'OR	165
AS DES AS	160
ASSEMBLEUR SYMBOLIQUE	260
ATLANTIS	115
ATTACK OF THE CYBERMEN	100
BASIC FRANÇAIS	180
BASIC TURBO	119
BERING	160
BIBLIOFICHES	150
BOMBYX	150
BUDGET FAMILIAL	119
BUSINESS MAN	125
CATEGORIC	95
CHALLENGE VOILE	140
CHALLENGER	115
CHEOPS	140
CHESS	140
CITADELLE	150
CITE MAUDITE	120
COBRA PINBALL	140
CROCKY	120
CRYPT SHOW	89
D BUG	170
DAM BUSTER	100
DAO	120
DIAMANT DE L'ILE MAUDITE	145
DOGGY	120
DOSSIER G	115
DURENDAL	150
ELYSEE	165
FIRE FLASH	120
FLIPPER	165
FLUTE INCA	120
FRELON	120
GALAXION	95
GENERAL	130
GHOST GOBBLER	100
GREEN CROSS TOAD	100
HADES	220
HOBBIT	175
HUBERT	120
HYPERSPACE 4	109
INVADER	100
LAS VEGAS	95
LORIGRAPH	255
LORITEL	395
MACADAM BUMPER	140
MANOIR DR GENIUS	140
MASQUE D'OR	149
MASTER PAINT	220
MEURTRE A GRANDE VITESSE	149
MISSION DELTA	85
MILLIONAIRE	150
MISSION IMPOSSIBLE	120
MONITEUR	140
MONOPOLIC	129
MONTSEGUR	115
MYSTERE DE KIKEKANKOI	180
PLANETE BLEUE	109
PROBE 3	100
RDV TERREUR	95
RETOUR DR GENIUS	160
REVERSI CHAMPION	140
SAGA	115
SECRET DE KAIPUR	130
SECRET DU TOMBEAU	135
STANLEY	120
STAR	120
STARTER 3D	129
STRESS	109
STYX	120
SUPERCOPY	120
SUPERJEEP	120
TERMINUS	95
TOUR FANTASTIQUE	150
TOUR DU MONDE 80 JOURS	120
TRANSAT ONE	140
TRESOR DU PIRATE	90
TRIATHLON	130
TRIDENT DE NEPTUNE	95
TYRANN	149
VISION	120
VORTEX	260
WORLD WAR 3	95
XENON	100
ZOOLYMPICS	120
ZORGON	100

TARIF M.S.X

ALIEN 8	129	C
A VIEW TO A KILL	105	C
AACKO BASE	499	C/D
AACKO TEXT	499	C/D
BUCK ROGERS	125	C
BOULDERDASH	95	C
BRIAN JACK'S SUPERSTARS CHALLENGE	105	C
COMPUTER HITS 6	69	C
CUBE INFORMATIQUE	270	C
FLIGHT PATH 737	90	C
GESTE D'ARTILLAC	290	C
GHOSTBUSTERS	119	C
HYPER SPORTS I	229	K
HYPER SPORTS II	229	K
HYPER OLYMPIC I	229	K
HYPER OLYMPIC II	229	K
HOLE IN ONE	280	K
HOBBIT	210	C
JET SET WILLY	49	C
JET SET WILLY II	49	C
JUMP CHALLENGE	90	C
KNIGHT LORE	129	C
KUNG FU	189	K
MANIC MINER	79	C
MAZE MAX	120	C
MANDRAGORE	239	C
NIGHT SHADE	129	C
NORTH SEA HELICOPTER	198	C
ODIN ASS/DESASS FRANÇAIS	200	C
PITFALL II	150	C
PING PONG	189	K
RIVER RAID	150	C
ROAD FIGHTER	229	K
SORCERY	95	C
SUPERCHESS	140	C
TENNIS	189	K
THE HOBBIT	140	C
ZOIDS	119	C
ZAXXON	135	C
737 FLIGHT SIMULATOR	99	C
3D KNOCK OUT	100	C

THOMSON

AFFAIRE EN OR (TO7/MO5)	145	
AIGLE D'OR	140	
AIR ATTACK	150	
ATLANTIS	120	
BUDGET FAMILIAL (TO7/MO5)	135	
BILLARD	89	
BYORYTHMES (TO7/MO5)	120	
CATEGORIC (MO5)	140	
C.A.O. (TO7/MO5)	320	
CHALLENGE VOILE (TO7/MO5)	140	
CHATEAU DE LA MORT (TO7/MO5)	120	
CROCKY II (MO5)	120	
CHOPLIFTER (MO5)	260	K
CHOPLIFTER (TO7/70)	260	K
COLISEUM	140	
CUISINE FRANÇAISE	99	
DIEUX DU STADE (TO7/70/MO5)	159	
ERNEST (TO7/MO5)	95	
ECHECS 3.7 (MO5)	120	
ELIMINATOR	99	
EMPIRE	150	
FLIPPER	140	
HISTOIRE DU THEATRE (TO7/MO5)	125	
KARATE (TO7/70/MO5)	175	
LORANN (TO7/MO5)	195	
MANDRAGORE (TO7/70/MO5)	195	
MEURTRE A GRANDE VITESSE	149	
MICRO SCRABBLE (TO7/70/MO5)	250	
MISSION DELTA	162	
MINOTAURE	110	
MINER 2049 (MO5)	260	K
MINER 2049 (TO7/70)	260	K
MON GENERAL	110	
NUMERO 10 (TO7/MO5)	150	
N° 10/SCRABBLE/ PLANETE INCONNUE	260	
PULSAR II	110	
PLANETE INCONNUE	190	
SPACE SCHUTTLE (MO5)	260	
TOUTANKHAMON	140	
TYRANN	150	
TOP CHRONO	99	
VOX (MO5)	180	
YETI	120	
1815	135	
5e AXE	140	

SPECTRUM

WINTER GAMES (PROMO)	59
ON THE RUN (PROMO)	49
ROBIN OF SHERWOOD (PROMO)	49
ARC OF YESOD	110
AUSTERLITZ	110
ARCADE HALL OF FAME	89
ALIEN 8 ULTIMATE	99
AVALON (HEWSON)	85
ABU SIMBEL	85
BALLBLAZER ACTIVISION	99
BATMAN OCEAN	79
BEACH HEAD II	120
BARRY MC GUIGAN'S	110
BATTLE OF THE PLANETS	120
BACK TO SKOOL	120
BRUCE LEE	85
BOULDERDASH II	120
CYBER RUN ULTIMATE	99
COSMIC WAR TOADS	100
COMMANDO	75
COMPUTER HITS 10	140
CAULDRON	89
DR WHO MICROPOWER	149
DOSSIER G	130
DRAGONTORC	85
DAMBUSTERS	89
DALEY THOMSON SUPERTEST	75
ELITE	220
FOOTBALL MANAGER (ADDICTIVE)	76
FIGHTER PILOT	85
FIGHTING WARRIOR	85
FRANKIES GOES TO HOLLYWOOD	105
GOONIES	79
GLADIATOR	110
GUNFRIGHT ULTIMATE	120
GYROSCOPE	79
GIFTS FROM THE GODS (OCEAN)	99
HIGHWAY ENCOUNTER	99
HACKER	99
INTERNATIONAL KARATE	89
INTERNATIONAL RUGBY	79
IMPOSSIBLE MISSION	89
I OF THE MASK	89
KNIGHT LORE	89
LASER BASIC	190
LORDS OF THE RINGS	129
LORIGRAPH	210
LIGHTMAGIC GRAPHICS DESIGNERS	180
LORDS OF MIDNIGHT (BEYOND)	109
MIKIE	75
MATCH DAY (OCEAN)	85
MATCH POINT (PSION)	85
MACADAM BUMPER	140
NIGHT RIDER OCEAN	79
N.O.M.A.D	99
NOW GAMES II	99
NIGHTSHADE	89
OMNICALC II	250
OPEN GOLF	140
POLE POSITION	85
RAMBO	99
RASPOUTIN	110
ROCKY HORROR SHOW	89
SKYFOX ARIOLA	79
SPITFIRE 40 MIRRORSOFT	79
SUPERMAN BEYOND	99
SABOTEUR	89
SWEEVO'S WORLD	117
SWORDS AND SORCERY	109
SKOOL DAZE (MICROSPHERE)	109
SUPERSTARS CHALLENGE	89
SPY VERSUS SPY	89
SOUTHERN BELLE	85
STARQUAKE	79
THINK	110
TRANSFORMERS	99
THEIR FINEST HOUR	120
THE ART STUDIO	220
TOMAHAWK	95
THE NEVER ENDING STORY	99
THEY SOLD A MILLION	89
THEATRE EUROPE	119
THE WAY OF EXPLODING FIST	99
UNDERWURLDE	99
VALHALLA (LEGEND)	170
WHO DARES WINS II ALLIGATA	79
WATERLOO	130
WHITE LIGHTNING	165
YIE AR KUNG FU	75
ZAXXON	69

ATARI

ACTION BIKER	30	C
ARCHON	125	C
ATTACK OF THE MUTANTS CAMELS	79	C
ARCHON (electronic's art)	210	D
AZTEC CHALLENGE (cosmi)	90	C
AIRWOLF	85	C
BLUE MAX 2001	97	C
BLUE MAX 2001	146	D
BLUE MAX	97	C
BRUCE LEE (datasoft)	144	C/D
BOULDERDASH	109	C
BOUNTY BOB STRIKE BACK	95	C
BALLBLAZER	99	C
BEACH HEAD	147	D
COLOSSUS CHESS 3.0	109	C
COMPUTER WAR (creative)	175	C
COLOR SPACE	80	C
CONAN	147	D
CHIMERA	60	C
COLOSSUS CHESS 3.0	210	D
CHOP SUEY	95	C
DIG DUG	97	C
DROPZONE	97	C
ELECTRO GLIDE	90	C
ENCOUNTER (nogaven)	97	C
FIGHTER PILOT	110	C
FIGHTER PILOT	190	D
FREE	250	D
F15 STRIKE EAGLE	144	C/D
FORT APOCALYPSE (synapse)	97	C
GOONIES	100	C
GHOSTBUSTERS	129	D
GRIDRUNNER (11 amasoft)	130	C
GHOSTCHASER	97	C
HERO	250	K
HACKER	120	C
HACKER	128	D
HOVER BOOVER (1 lamasoft)	80	C
HARD HAT MACK	112	C
INTERNATIONAL KARATE	150	C
JUMPJET	120	D
JUMPJET	99	C
KENNEDY APPROACH	130	C
KENNEDY APPROACH	190	D
KEYSTONE KAPERS	195	K
KING OF THE RING	140	D
KING OF THE RING	110	C
KARATEKA	275	D
LUCIFER'S REALM	160	D
MEDIATOR	110	C
MEDIATOR	152	D
MERCENARY	120	D
MERCENARY	100	C
MR DO	97	C
M.U.L.E	120	C
MIG ALLEY ACE	97	C
ONE ON ONE	110	C
QUASIMODO	90	C
PITFALL II	250	K
POLE POSITION	97	C
POLE POSITION	180	D
PAC MAN	97	C
ROAD RACE	190	D
RESCUE ON FRACTALUS	128	D
RESCUE ON FRACTALUS	99	C
RIVER RAID	250	K
RIVER RESCUE (creative)	160	C
SPY HUNTER	160	C
SPY HUNTER	190	D
SUPER ZAXXON	145	D
SUPER ZAXXON	97	C
SUMMER GAMES (epyx)	180	D
SPITFIRE ACE (micropose)	97	C
SOLO FLIGHT (micropose)	135	C
SUBMARINE COMMANDER (creative)	119	C
STRIP POKER	97	C
SPY'S DEMISE/ SPY STRIKES BACK	100	C
TAPPER	130	C
TAPPER	180	D
THEATRE EUROPE	102	C
TIGERS IN THE SNOW	210	D
THE GREAT AMERICAN ROAD RACE	140	C
TANK COMMANDER (creative)	119	C
ULTIMA III	200	D
UP'N'DOWN	97	C
WHIRLINURD	97	C
ZONE X	110	C
ZORRO	140	C
ZAXXON (datasoft)	145	C



L'UNIVERS DU LOGICIEL C'EST COCONUT

COCONUT : 2 POINTS DE VENTE
COCONUT : 6 SERVICES
+ accueil, conseil, essais, vente, échange, reprise des programmes achetés chez nous...

COMMODORE 64

POWER CARTRIDGE	495	K
ASYLUM	99	C
ASYLUM	149	D
ARCADE HALL OF FAME	100	C
ARCADE HALL OF FAME	129	D
ADVENTURE CONSTRUCTION SET	160	D
BACK TO THE FUTURE	140	C
BOUNDER/METABOLIS	110	C
BOUNDER/METABOLIS	140	D
BALLBLAZER	140	C
BALTIC 85 SSI	475	D
BROADSIDES SSI	580	D
BEACH HEAD II	95	C
BEACH HEAD II	149	D
BOULDERDASH II	115	C
BARRY MAC GUIGAN BOXING	99	C
CAULDRON	85	C
CRITICAL MASS	110	C
COMMANDO	99	C
COMMANDO	180	D
CARRIER FORCE	825	D
COLOSSUS CHESS IV	190	D
COLOSSUS CHESS IV	130	C
DRAGONSKULLE ULTIMATE	99	C
DESERT FOX	99	C
DESERT FOX	149	D
DONALD DUCK	99	C
DONALD DUCK	160	D
EXPLODING FIST	71	C
ENTOMBED ULTIMATE	105	C
ELITE	139	C
ELITE	185	D
FRIDAY THE 13TH	130	C
FRIDAY THE 13TH	175	D
FIGHT NIGHT (BOXE)	100	C
FIGHT NIGHT	145	D
FIGHTING WARRIOR	120	C
FIGHTING WARRIOR	140	D
FLIGHT SIM II CASSETTE français	450	C
FIGHTER PILOT	105	C
FLIGHT SIMULATOR II (doc française)	570	D
FASTLOAD EPYX	269	K
GEOPOLITIQUE SSI	549	D
GOONIES	110	C
GYROSCOPE	90	C
GYROSCOPE	130	D
HARDBALL	99	C
HARDBALL	149	D
HACKER	99	C
HACKER	125	D
I OF THE MASK	140	C
IMPOSSIBLE MISSION	95	C
IMPOSSIBLE MISSION	149	D
INTERNATIONAL SOCCER (FOOTBALL)	159	K
INTERNATIONAL TENNIS	120	C
INTERNATIONAL KARATE	69	C
KUNG FU MASTER	99	C
KUNG FU MASTER	149	D
KERMIT	99	C
KERMIT	149	D
KORONIS RIFT	130	C
KORONIS RIFT	170	D
KENNEDY APPROACH	95	C
KARATEKA	100	C
KNIGHTS OF THE DESERT SSI	260	D
LORDS OF THE RING	190	C
LEGEND OF THE AMAZON WOMEN	99	C
LEGEND OF THE AMAZON WOMEN	149	D
LITTLE COMPUTER PEOPLE	99	C
LITTLE COMPUTER PEOPLE	125	D
MATCH FISHING	100	C
MERCENARY	105	C
MERCENARY	190	D
MAIL ORDER MONSTER	165	D
MUSIC STUDIO	290	D
MUSIC STUDIO	105	C
NIGHTSHADE ULTIMATE	99	C
NIGHT RIDER	89	C
NOW GAMES II	100	C
OUTLAWS ULTIMATE	105	C
OPEN (GOLF)	109	C
PITSTOP II	99	C
PITSTOP II	190	D
PINBALL CONSTRUCTION SET	160	D
PARADROID	80	C
QUESTRON SSI	699	D
ROCK'N'WRESTLE (CATCH)	100	C
ROCK'N'WRESTLE	180	D
REVS	150	C
REVS	190	D
RAMBO	90	C
RAMBO	160	D
RACING DESTRUCTION SET	190	D
RACING DESTRUCTION SET	150	C
RESCUE ON FRACTALUS	99	C
RESCUE ON FRACTALUS	125	D
SPACE DOUBTS	110	C
SUPERMAN	99	C
SUPERMAN	175	D
SARGON III	635	D
SCALEXTRIX	140	C
SPY V SPY II	99	C
SPY VERSUS SPY	95	C
SPY VERSUS SPY	175	D
SUMMER GAMES	109	C
SUMMER GAMES	149	D
SOLO FLIGHT	145	C/D
SKYFOX	110	C
SKYFOX	125	D
SUMMER GAMES II	95	C
SUMMER GAMES II	149	D
SCARABEUS	110	C
SCARABEUS	145	D
TIME TUNNEL	99	C
TIME TUNNEL	149	D
THEY SOLD A MILLION	95	C
THEY SOLD A MILLION	145	D
THE GREAT AMERICAN ROAD RACE	105	C
THE GREAT AMERICAN ROAD RACE	130	D
THEATRE EUROPE	115	C
THE WAY OF EXPLODING FIST	139	D
THE FOURTH PROTOCOL	190	C
TIGERS IN THE SNOW	99	C
TIGERS IN THE SNOW SSI	149	D
UNDERWURLDE ULTIMATE	140	C
WHO DARES WINS II	80	C
WILD WEST	130	C
WILD WEST	145	D
WIZARDRY	99	C
WIZARDRY	130	D
WINTER GAMES	99	C
WINTER GAMES	145	D
YIE AR KUNG FU	89	C
ZORRO	110	C

COMMODORE BOUTIQUE

COMMODORE 128D	6490
COMMODORE 128	3250
LECTEUR DISK 1571	3490
MONITEUR 1901 40/80C	3490
MONITEUR G.COLOR 40/80C	2990
MONITEUR CIAGI VERT 40/ 80C + SON	1190
COMMODORE 64 PAL	1700
COMMODORE 64 PERITEL	1990
LECTEUR DISK 1541	1890
LECTEUR K7 1530	350
MONITEUR VERT	890
MONITEUR COULEUR 1702	2490
IMPRIMANTE MPS 803	1390
IMPRIMANTE MPS 1101	2990
INTERFACE RS232C	590
INTERFACE MODEM MINITEL + SOFT	1990
BI PRINTER	1500
CABLE MINITEL	600
CRAYON OPTIQUE	390
TABLETTE GRAPHIQUE GRAPHISCOPE II	1790
QUICKSHOT II	79
JOYSTICK KONIX MICROSWITCH	150

AMSTRAD

GOLIATH/RAINBOW	99	
ZIGGY/RAINBOW	99	
MERCENAIRE/RAINBOW	99	
ATTENTAT/RAINBOW	195	D
WARRIOR/RAINBOW	149	
WARRIOR/RAINBOW	195	D
THE CONVENANT (PROMO)	49	
AVENTURES AU CHATEAU (PROMO)	49	
BATTLE BEYOND THE STARS (PROMO)	49	
FIRE ANT (PROMO)	49	
JACK AND THE BEANSTALK (PROMO)	49	
KONG STRIKE BACK (PROMO)	49	
MICROSAPIENS (PROMO)	49	
MARSPORT (PROMO)	49	
ON THE RUN (PROMO)	49	
PROJECT FUTURE (PROMO)	49	
CASTLE BLACKSTAR (PROMO)	49	
SATELLITE WARRIOR (PROMO)	49	
ATLANTIS	115	
AMX MOUSE	690	
ALIEN 8	99	
AMELIE MINUIT	119	
AMELIE MINUIT	166	D
A VIEW TO A KILL	147	D
AIRWOLF	89	
AIRWOLF	125	D
BEACH HEAD II	99	
BEACH HEAD II	150	D
BATAILLE D'ANGLETERRE	140	
BOUNTY BOB STRIKES BACK	99	
BARRY MC GUIGAN'S	140	
BRUCE LEE	95	
BRUCE LEE	145	D
BEACH HEAD	99	
BOULDERDASH	105	
BEACH HEAD	152	D
BATTLE OF BRITAIN	119	
BASE-BALL	135	
COMMANDO	99	
COLOSSUS CHESS IV	140	
CRAYON OPTIQUE	320	
CHIMERA	50	
CAULDRON	89	
COMPUTER HITS 10	99	
COMBAT LYNX	125	
CYRUS II CHESS	108	
CYRUS II CHESS	180	D
DR WHO	150	
DR WHO	210	D
DUN DARAGH	160	D
DOSSIER G	115	
DOSSIER G	157	D
DALEY THOMSON SUPERTEST	95	
DALEY THOMSON DECATHLON	95	
DEFEND OR DIE	110	
DATAMAT	338	D
DRAGONTORC	99	
DOPPLEGANGER	105	
DEVIL'S CROWN	130	D
DEVIL'S CROWN	105	
DAMS ASSEMBLEUR/DESSAS	224	
DAMS	294	D
ELITE	140	
EDEN BLUES	140	
ENDURANCE	120	
EMPIRE	289	D
FRANKIES GOES TO HOLLYWOOD	130	
FACTURATION TENUE DE CAISSE LOGYSIS	1200	D
FOOT	180	
FIGHTING WARRIOR/ EXPLODING FIST	230	D
FIGHTING WARRIOR	77	
FIGHTER PILOT	85	
FIGHTER PILOT	136	D
GOONIES	99	
GOONIES	150	D
GRAPHIC ADVENTURE CREATOR	190	D
GHOSTBUSTERS	105	
HYPERSPORTS	100	
HOLD UP	108	
HIGHWAY ENCOUNTER	100	
HIGHWAY ENCOUNTER	180	D
HACKER	130	
IMPOSSIBLE MISSION	95	
IMPOSSIBLE MISSION	150	D
INTERNATIONAL KARATE	89	
INFERNAL RUNNER	180	
JUGGERNAULT	89	
JUMPJET	135	D
KNIGHT LORE	95	
LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE	190	
LOGISYS COMPTABILITE GENERALE	1400	D
LORIGRAPH	350	D
LORDS OF THE RINGS	235	
LE GESTE D'ARTILLAC	290	
LASER BASIC	170	
LE MYSTERE DE KIKEKANKOI	180	
LORDS OF MIDNIGHT	95	
LORDS OF MIDNIGHT	135	D
MEURTRES SUR ATLANTIQUE	220	
MACROCOSMICA	120	
MACROCOSMICA	170	D
MAXAM	235	
MONTSEGUR	117	
MICRO SCRABBLE	250	
MATCH POINT	99	
MATCH DAY	79	
MISSION DELTA	108	
MISSION DELTA	154	D
MACADAM BUMPER	140	
MACADAM BUMPER	178	D
MEURTRE A GRANDE VITESSE	149	
MANIC MINER (SOFTWARE PROJECT)	89	
MANDRAGORE	199	
MANDRAGORE	290	D
NIGHT RIDER	99	
NIGHT SHADE	99	
QUILL/ILLUSTRATOR	290	
RALLYE II	120	
RALLYE II	280	D
ROCKY HORROR SHOW	95	
ROCCO	100	
RAID	95	
RAID	145	D
STREET HAWK	99	
SABOTEUR	99	
STRANGELOOP	120	
SYNTHE VOCAL AMSTRAD	390	
STRONG MAN	110	
SPITFIRE 40	120	
SWEEVO'S WORLD	110	
SPY VS SPY	102	
SUPERCHESS III	135	
SORCERY	95	
SUPERSTARS CHALLENGE	95	
SLAPSHOT	139	D
SORCERY	134	D
SOUTHERN BELLE	86	
THE LAST V8	40	
TLL	100	
TLL	170	D
TURBO PASCAL	770	D
TYRANN	149	
THEY SOLD A MILLION	95	
THEY SOLD A MILLION	143	D
THE NEVER ENDING STORY	102	
THE WAY OF EXPLODING FIST	71	
THEATRE EUROPE	119	
U DOS	380	
WHO DARES WINS II	110	
WINTER SPORTS	120	
WOLRD CUP	110	
YIE AR KUNG FU	120	
ZORRO	130	
1815	195	D
3D FLIGHT	140	
3D VOICE CHESS	154	D
3D BOXING	108	
3D BOXING	142	D
3D GRAND PRIX	108	
5e AXE	190	

COCONUT, C'EST VRAIMENT MIEUX !

VENTE PAR CORRESPONDANCE
(France Métropolitaine)
Chèque bancaire à l'ordre de COCONUT — Frais de port : 20 F
Réservation possible par téléphone
♦ Démonstration permanente
♦ Des spécialistes ♦ Des imports
♦ Les derniers logiciels ♦ Des exclusivités
♦ Un club (moins 10 %)

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à :
COCONUT - 13, boulevard Voltaire, 75011 PARIS
NOM
ADRESSE

TÉL.

TITRES	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage + 20 F
Précisez ☐ Cassette ☐ Disk **Total à payer** F
Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre
☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 15 F pour frais de remboursement)
Précisez votre ordinateur de jeux :
☐ THOMSON ☐ ATARI 800 ☐ AMSTRAD ☐ ORIC ☐ MSX ☐ C64 ☐ SPECTRUM

mordus les doigts. Comparons les jeux avec le cinéma : les premiers sont les cartoons du deuxième.
Je cherche en vain dans le jeu l'équivalent des documentaires, pornos, romances, art et essais...

— Je souhaiterais une explication de votre conception du jeu « artistique ».

— Ce sont les gens et non les objets qui constituent les facteurs d'évolution. Regardez et vous verrez que les jeux actuels sont toujours centrés autour des objets : on les cherche, on les ramasse, on les « descend » à l'épée ou au rayon laser. Les personnages présents sont sans sentiments : des figurants ou de la chair à pâté. Je veux introduire un nouveau concept : « la personnalité artificielle » c'est-à-dire créer, modéliser et intéger la personnalité humaine dans les programmes. C'est certainement très dur mais c'est ce qui fait les grands artistes. Les peintres ne traduisent-ils pas les sentiments en phénomènes mécaniques, jeu d'ombre et de lumière sur la toile par exemple ? Il faut capter suffisamment de sentiments et réactions et les transposer en algorithmes pour que le jeu soit possible.

— Pourriez-vous me donner un exemple ?

— Il y a trois ans, j'ai écrit un jeu : *Gossip* (cancans) pouvant illustrer mes idées bien que très primitif. Le but de la partie : devenir populaire, se faire aimer au sein d'une équipe de huit personnes, assises à côté de leur téléphone, en cancanant les uns sur les autres. Celui ou celle qui reçoit le plus d'invitations pour aller danser au bal du lycée a gagné. Ce jeu n'a jamais été vendu. A l'époque Atari avait de sérieux problèmes. En fait *Gossip* m'a servi d'étude pour un jeu médiéval beaucoup plus ambitieux appelé *Excalibur*. En gros, le roi Arthur doit sonder ses vasseaux, deviner ce qu'ils ressentent pour anticiper leurs réactions. Bref, on ne tire plus sur les gens, on prend en compte leur tempérament, on s'inquiète d'eux. De même la personnalité du joueur intervient. « Interaction » est le mot clé.

— N'est-ce pas plutôt le résultat d'une démarche intellectuelle ?

— Effectivement mes jeux sont intellectuels. Je préférerais qu'ils soient artistiques. Bethoveen n'a pas besoin d'être intellectuel et pourtant il atteint l'âme... de tout le monde.

— Votre conception du jeu est-elle partagée au sein de la profession ?

— Je ne suis pas un prophète, loin de là. Mes propositions sont très rarement défendues par les autres concepteurs. Mais cela change lentement. La technologie évolue très vite, les mentalités beaucoup moins. C'est très frustrant pour moi. En deux ans, l'industrie a beaucoup souffert, beaucoup de gens se sont retrouvés au chômage. Depuis le succès de mon dernier jeu *Balance of power* sur *Macintosh*, le milieu dresse l'oreille à mes idées. Et pourtant, j'ai eu du mal à le faire publier. Seul Mindscape *(Déjà vu)* a accepté les risques. Business et talent ne sont pas des amis.

— Pouvez-vous nous dire quelques mots de ce jeu ?

— Il s'agit d'un jeu de géopolitique de l'ère nucléaire. L'objectif est simpliste : empêcher la guerre tout en gagnant le plus de prestige possible. Bien sûr vous avez le choix entre être le président des U.S.A. ou le secrétaire général du PC d'U.R.S.S. Vous signez des traités avec l'Italie, envoyez la C.I.A. ou le K.G.B., déstabilisez les gouvernements, parachutez des forces militaires en Lybie, renversez le pouvoir au Nicaragua... Cela se termine devant l'O.N.U. en pleine crise diplomatique. Tout est histoire de compromission et d'intimidation, sachant qu'au dernier stade — lacher de bombes — les deux parties sont perdantes.

— Quels sont vos projets ?

— Je prévois à long terme d'écrire un jeu sur les gens et leur comportement. Imaginez : votre bateau a coulé et vous vous retrouvez perdu sur une île en pleine milieu du XVIIIe siècle. L'histoire tourne autour de vos relations avec les indigènes, les belles du coin, le grand chef. Chaque personnage possède sa propre personnalité, ses sentiments et ses rancœurs. Il n'y aura pas de gagnants ni de perdants.

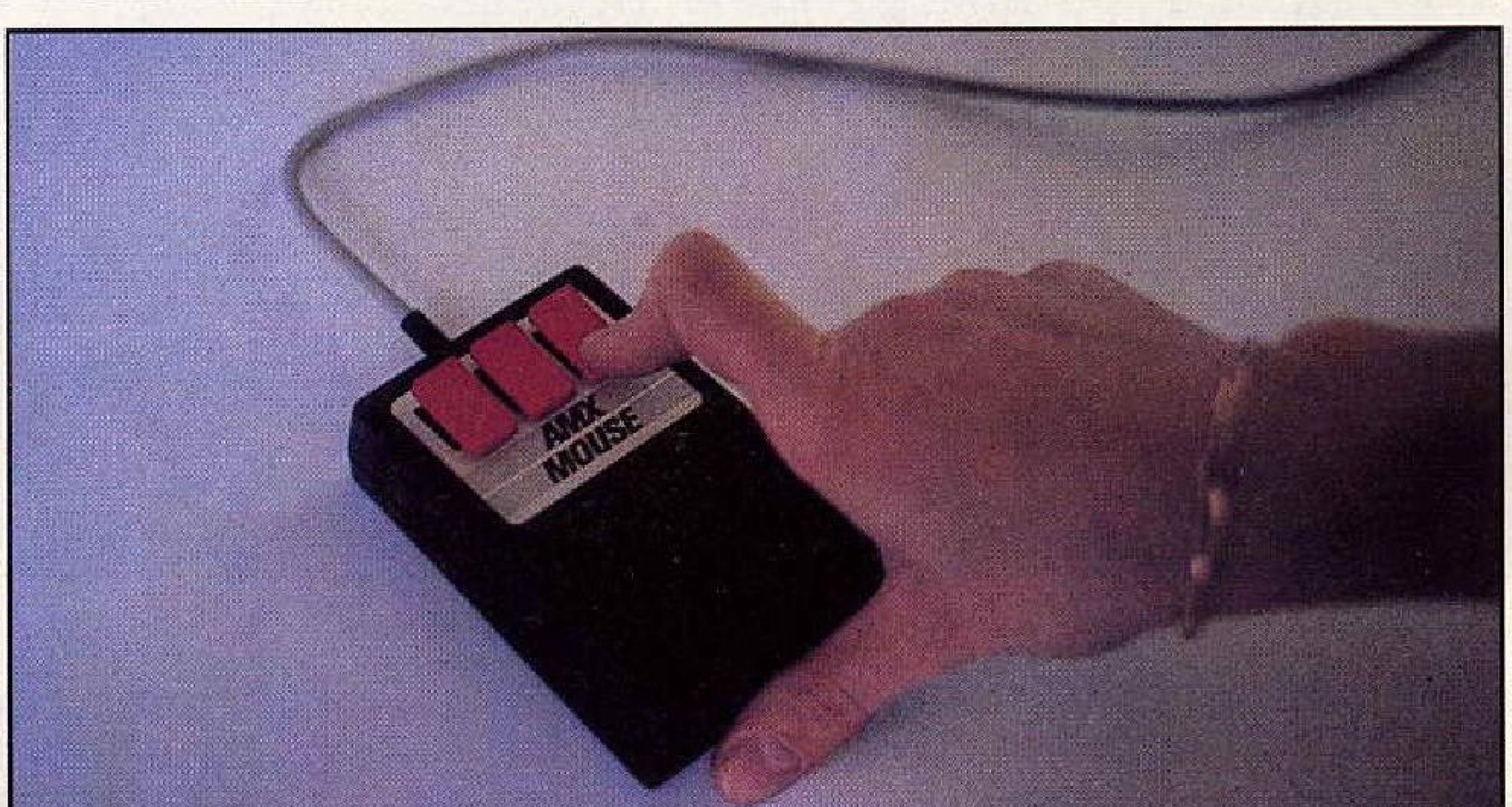
— N'est-ce pas perdre un peu d'attrait ?

— Les gens se moquent des points. Ce qu'ils désirent c'est être admirés et aimés. Je veux créer une audience imaginaire inclue dans l'ordinateur qui jouerait le même rôle que les spectateurs d'une salle de cinéma.
Vous êtes le héros d'un film, tout le monde vous fixe. A la fin du spectacle, si les spectateurs applaudissent, cela signifie qu'ils sont heureux, que vous faites du bon travail. Pas besoin d'incarner un personnage positif. Si vous êtes un méchant et décapitez une blonde princesse avec style, le public applaudira aussi... Mon but est de récréer artificiellement cette évaluation.

Propos recueillis par
Véronique Charreyron

Le Télestrat

Eureka commercialise un nouvel Oric ! Serait-ce un avatar du *Stratos*, le micro-serpent de mer ? Non, perdu. *Télestrat* n'est pas le *Stratos*, même si son aspect ressemble beaucoup aux prototypes entrevus. Le *Télestrat*, c'est un *Atmos* télématicien (?) Un micro résolument orienté vers la communication qui, grâce à un émulateur Minitel intégré, se passe de modem. A vous les pages écrans sauvegardées en couleur, la mise en place d'un centre serveur personnel, grâce à l'éditeur de pages Vidéotex et à la création d'arborescences, et l'utilisation d'une boîte aux lettres. Un vidéo-répondeur décroche tout seul et enregistre les messages. Ceux-ci seront consultés à distance à partir de n'importe quel Minitel.
La base du *Télestrat* est constituée d'un *Atmos*, mais avec de nombreuses améliorations. Pour commencer, suprême attention qui va faire se pâmer tous les « oricmaniques », deux prises pour manettes de jeu à la norme Atari. Mais également sorties normalisées RS 232 et Centronics, interface Midi, clavier « Azerty » et contrôleur de disquettes intégré. Le *Télestrat* se contente donc d'un lecteur « esclave », moins cher. Enfin, dernier cadeau, un Basic très enrichi, avec 250 instructions. Le tout pour un prix proche de celui de l'*Atmos*, puisqu'il est vendu 3 990 francs avec un lecteur de disquettes.



Patrice Desmedt

AMX Mouse

La souris pour *Amstrad* fait son entrée au pays des fromages. L'apparence est sauve. L'esthétique du *Macintosh* est au rendez-vous. Malheureusement, les miracles n'existent pas en informatique. La souris et le logiciel graphique, AMX Art, qui l'accompagne n'ont hérité que de la forme et non du fond. Pourtant tout y est : menus déroulants à ne plus savoir qu'en faire, en haut en bas et sur les côtés, fenêtres de défilement, trente-deux motifs de remplissage, aérographe ou pistolage, ainsi que toutes les fonctions classiques de cercles, rectangles, loupes, grille d'asservissement...
A l'essai on s'aperçoit très vite des failles du produit. La validation du déplacement de la souris, le B.A.BA, est tout sauf performante. Elle a toujours plusieurs métros de retard. Ce n'est plus une souris mais un escargot. Les manipulations qui devraient être simplifiées, c'est le but de la manœuvre, deviennent lentes et ▸

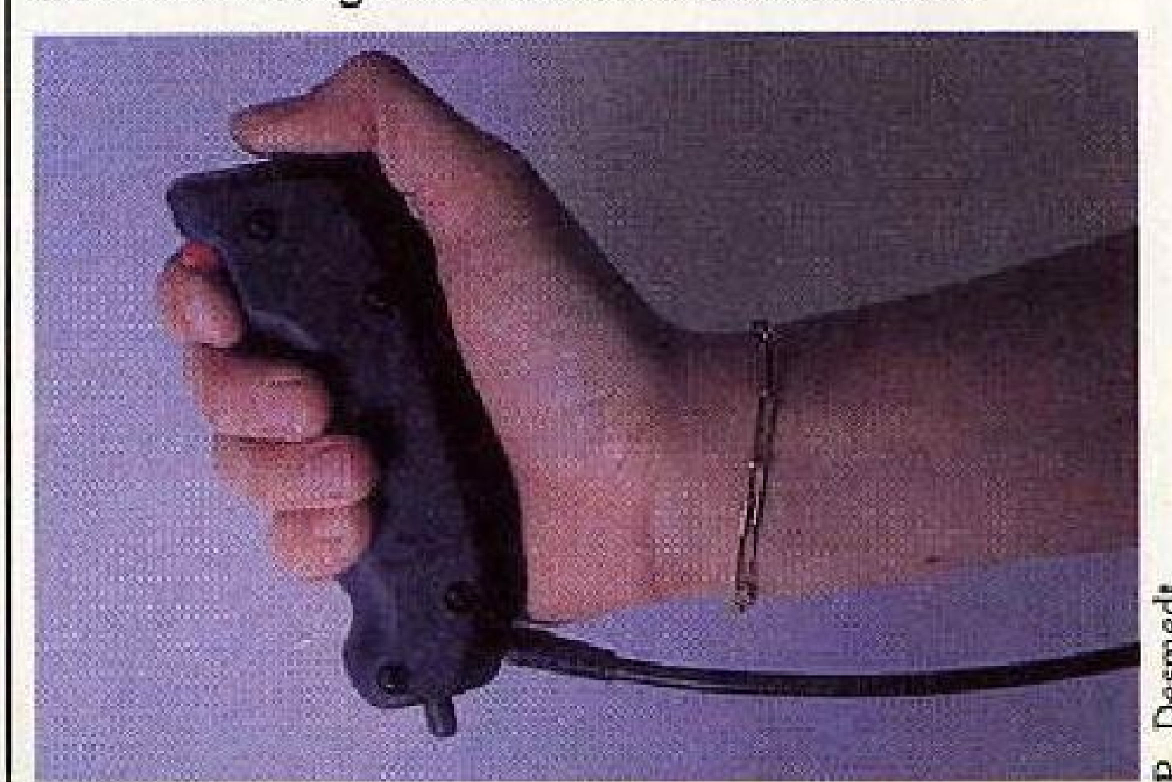


Informatique sans frontières

Un *Amstrad* sinisé, un *Commodore* flirtant du côté des Mille et une nuits ou encore un *IBM PC* mathématicien capable d'afficher « log », « sinus », « epsilon » et « gamma », c'est désormais chose faite.
Le Centre de Recherches et d'Etudes Linguistiques s'est attaqué à la traduction informatique des particularités calligraphiques du grec, de l'arabe ou encore du chinois et ses cinquante-sept mille idéogrammes.
Le CREL formé d'une équipe pluridisciplinaire d'informaticiens et de linguistes a présenté ses terminaux multilingues au FIT lors de la journée réservée aux « premières mondiales technologiques » de la région Provence-Alpes-Côte-d'Azur, en janvier dernier.
Une démarche d'ouverture que Gilles Linares, directeur des recherches présente en ces termes : *« Nous voulons mettre le matériel informatique au service des langues, écritures et cultures du monde entier, les peuples doivent pouvoir accéder à une communication moderne dans les langues qui sont les leurs. »* De cette recherche sont nés « Scribel », « Calame » et « Qi Lin ». Leur prix est élevé, entre 20 000 et 35 000 F, mais adapté au marché. De telles machines s'adressent avant tout aux grandes entreprises et universités dans des domaines tels que la traduction, la documentation ou l'enseignement. Connectables à tous les micros familiaux grâce à leur interface RS 232C, ils peuvent également émuler des terminaux Minitel. « Scribel » est plus particulièrement adapté à l'écriture des langues d'Europe, « Calame » au monde arabo-latin et « Qui Lin » au chinois.
La méthode basée sur l'écriture phonique du chinois, la transcription *Pynyin*, permet de retranscrire plus de 6 700 idéogrammes. Les jeux de caractères sont résidents donc stockés en ROM dans le terminal lui-même, ce qui décharge l'ordinateur de toutes les tâches de représentation graphique des caractères.
En parallèle l'entreprise développe toute une gamme de produits comprenant, entre autres, des logiciels d'assistance à la traduction, des imprimantes laser adaptées à la multi-écriture.
La tour de Babel informatique prend corps.
La suprématie de l'anglais serait-elle remise en question ?

Le joystick aérien

L'ignorant croira vous surprendre en pleine crise de mégalomanie singeant Karajan dans son exécution de la « Septième » de Beethoven ou encore pensera assiter à une régression mentale accélérée : il teste ses aptitudes psychomotrices ? Que nenni ! Il s'agit tout simplement du dernier né de la nombreuse famille des manches à balai. Celui-là joue l'autonomie et l'indépendance. Léger, sans socle, il évolue dans les airs, au gré de vos crampes ou positions de force. Sous sa gaine se cachent deux ampoules au mercure, suivant l'inclinaison, la bille de mercure établira le contact. Ultra sensible il réagit au moindre mouvement.



P. Desmedt

Déroutant au début, il deviendra vite indispensable aux stackanovistes des jeux d'action. Imaginez-vous confortablement installé dans un transat ou paresseusement allongé sur votre lit, en train de remporter les courses de haies, c'est grisant. Connecté directement sur la ventouse, il reste plus maniable et ergonomique que nos anciens joysticks fichés sur des piédestals encombrants. Fabriqué en Allemagne par John Hall Computer Division, il est importé en France par B.Y. Informatique, 28, rue Denfert-Rochereau, 38000 Grenoble.

Le Mac prend des couleurs

Le *Macintosh* d'Apple est un superbe ordinateur. Tout le monde est d'accord là-dessus. Mais il avoue un gros défaut : il reste désespérément gris, quelles que soient les circonstances. Une société indépendante a enfin relevé le défi. International computer, spécialiste français de micro-informatique, sort en première mondiale une carte couleur « MaCouleur/Prism » qui s'adapte à l'intérieur de n'importe quel *Macintosh*.
Cette carte est munie d'une prise R.V.B. qui permet de connecter le *Mac* sur un téléviseur muni d'une prise péritel ou sur un moniteur. Grâce à elle, le *Mac* prend 16 couleurs de base qui, par superposition, peuvent donner — théoriquement — 65 535 nuances, avec une définition de 342 × 512 et de 512 × 512. Les programmes graphiques classiques fonctionnent avec « MaCouleur » : *Jazz, Excel, Mac Draw, Mac Draft*. Pour *Mac Paint*, un peu de patience sera nécessaire. « MaCouleur » est vendue près de douze mille francs. Pas vraiment donné. Mais quand on aime on ne compte pas.
Et avec toutes ces couleurs, le *Mac* rivalise avec ses jeunes et sémillants concurrents aux dents longues. International computer, 26, rue du Renard, 75004 Paris. Tél. : (1) 42.72.26.26.

Le créateur du mois : Bertrand Brocart



P. Laime

Le jeu est quelque chose de trop sérieux pour être confié à des informaticiens. Comme 99 % des concepteurs, Bertrand Brocart, trente-trois ans, plus connu sous le nom de Cobra Soft est rentré dans le monde des bytes par la petite porte. **« J'ai commencé par acheter un tas de bouquins auxquels je n'ai rien compris pour finir au club Microtel de Chalon penché sur un *TRS 80*. »** ***La suite est classique :*** **« Dès que le *ZX 80* est sorti j'ai bondi dessus. Folklorique, côté gestion de l'affichage. Ensuite je me suis abandonné au *ZX 81* et à l'*Oric*, une véritable révolution dans le monde de la micro. L'imprimerie dans laquelle je travaillais fonctionnant à mi-temps, j'ai décidé d'être revendeur Oric. C'est comme ça que j'ai rencontré Bertin, l'homme qui pense en héxadécimale, avec qui j'ai monté la SARL. »** ***La vocation d'éditeur de Bertrand Brocard est venue par nécessité*** **« j'avais écrit un programme de gestion sur *Oric*, tout le monde le trouvait très bien mais personne n'en voulait. J'ai envoyé un mailing aux boutiques. »** ***Cobra soft démarre début 84.*** **« Nous sommes arrivés à la fin de l'ère Oric avec de bons produits comme le *Pineball* ou *Meutre à grande vitesse*. Heureusement nous avons su rapidement faire le bon choix, le choix Amstrad. »** ***Résultat : 20 000 ventes pour MGV. Finis les utilitaires, Cobra pense jeux et éducatifs.*** **« Quand nous concevons un jeu nous visons toujours la facilité d'adaptation sur *Thomson, Amstrad*. Dans *Meutre sur l'Atlantique* nous avons travaillé sur la mémoire en pokant. »** ***La vision du jeu de Bertrand Brocard ne laisse pas de place aux petits softs d'arcade « shoot them up. »*** **« Je travaille beaucoup à partir de la réalité, cela se sent dans les jeux. Pour *Meutre sur l'Atlantique*, je suis allé aux archives de la marine, j'ai rencontré des commandants de bord, étudié les plans du Normandy. Une année de travail. »** ***Le prochain jeu, une histoire de croiseurs (arcade, aventeure, réflexion, stratégie) est littéralement mis en scène avec des maquettes.*** **« Cela remet les idées en place et permet de créer une ambiance. D'autre part les gros produits auxquels on joint des éléments extérieurs mettent à l'abri du piratage. »** ***Coté pécunier, pas de délire*** **« J'ai deux casquettes : l'auteur de chez Cobra Soft ne se porte pas si mal, l'éditeur vivote. Cobra reste la seule petite société à ne pas être mangée. »**

Premier cierge



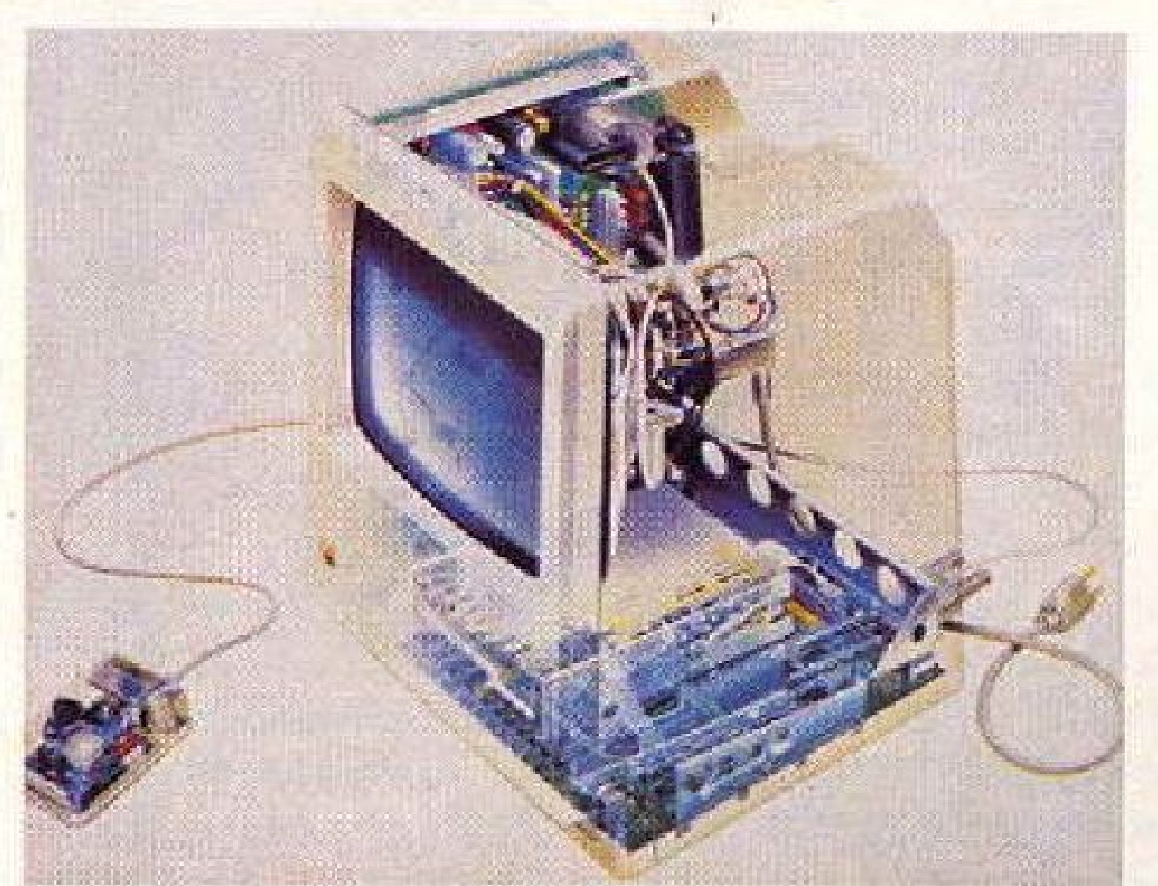
La mode est aux revues hyper-spécialisées, consacrées uniquement à une machine. Dernière nouveauté en date, le trimestriel « Icônes », qui voue un culte non dissimulé au *Macintosh* d'Apple. Réalisé sur *Mac* — c'est le moins que l'on pouvait attendre — « Icônes » propose des concours, des informations sur les nouveautés, logiciels et extensions, sur les salons, des entretiens (avec Jean-Louis Gassé dans le premier numéro), des conseils d'utilisation, des présentations de jeux. Une absence remarquable : pas de listings. Nouvelle preuve que le *Mac* est — encore — une machine à part.
Icônes, 20 F, 135 bis, rue du faubourg de Roubaix, 59800 Lille. Tél. : 20.06.30.37.

A la carte

La logithèque du *QL* s'enrichit. Une initiation au Logo, des utilitaires, une « boîte à outils »

Grâce à la société Pyramide, la bibliothèque du *QL* s'enrichit de toutes une série de logiciels utilitaires : *Logo-tortue* est une initiation au Logo ne retenant que la partie tortue et excluant le traitement de liste (Micro-cassette Pyramide ; prix : D)
Nucleon pour sa part est un ensemble de cinq utilitaires. *Esquisse* permet de créer un dessin qui sera ensuite sauvegardé sous forme d'un programme Super-Basic. *Caractères*, comme son nom l'indique, aide à la création d'autres jeux de caractères. *Maestro*, pour sa part, vous facilitera le travail d'écriture de partition musicale. *Fenêtre* crée facilement des fenêtres d'écran de tous types et génère un programme Super-Basic correspondant. Enfin *Leonardo* est un second logiciel d'aide à la création graphique. Plus puissant que les précédents, mais qui ne génère pas de programme Basic. Cependant les écrans pourront être condensés pour gagner un peu de place en mémoire. (Micro-cassette Pyramide, prix : D)
Compta personnelle est un logiciel de gestion familiale, assez complet et bien réalisé, mais l'intérêt de ce type de logiciel pour un usage familial nous a toujours échappé (Micro-cassette Pyramide ; Prix : D)
QL Remember s'apparente à un logiciel du même nom sur *Macintosh*. C'est un bloc-note « intelligent », capable de rappeler, en fonction d'un critère, les notes stockées, avec même la possibilité de protéger certaines notes avec une clé. Un bon logiciel (Micro-Cassette Pyramide ; Prix : D)
Tridim est très intéressant. Il s'agit d'un outil de création et de représentation d'objet en trois dimensions. Cette création peut se faire en plusieurs étapes pour les formes très complexes, les différentes parties étant ensuite fusionnées pour faire un tout. Un logiciel complémentaire permet de manipuler les objets ainsi créés, mais cette manipulation est trop lente et empêche ainsi tout effet d'animation (Micro-Cassette Pyramide ; Prix : E)
Enfin *Cartridge Doctor* est plus particulier. Ce programme permet en effet de récupérer automatiquement la très grande majorité des cassettes endommagées et d'examiner et de compléter éventuellement les secteurs très atteints. Un logiciel quasi-indispensable vue la fiabilité douteuse des microdrives (Micro-cassette Talent ; Prix : C)

Le Mac joue les durs

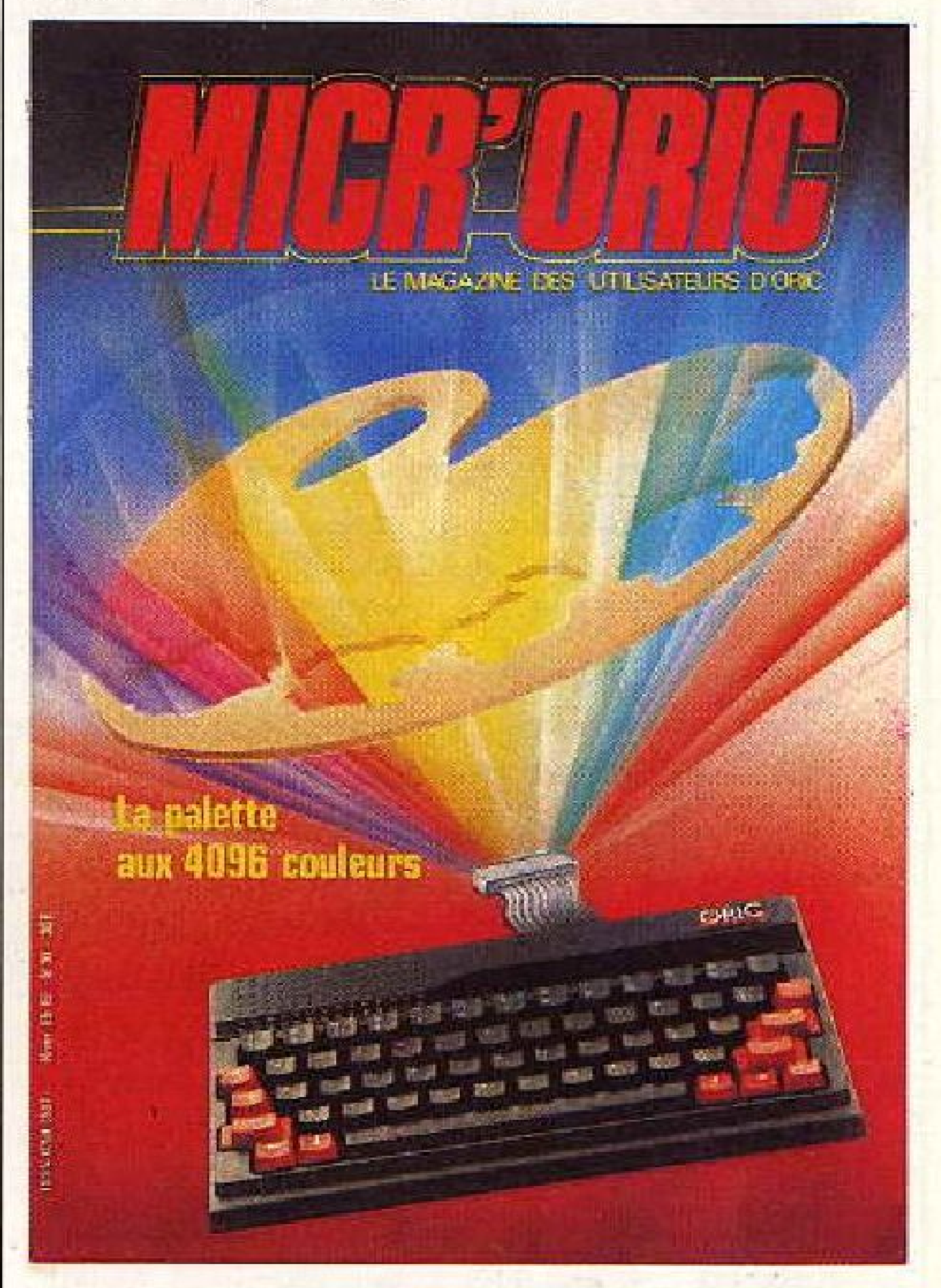


Le *Mac* réajuste son rimel. Devant les coups de butoir de la concurrence, des compatibles *PC* à l'*Amiga* en passant par le *520 ST+*, Apple ne pouvait pas rester inactif. Le successeur du *Mac* arrive bientôt, tout le monde le sait.
Seuls les responsables d'Apple osent encore affirmer le contraire. Alors, ils occupent la galerie. Avec par exemple ce disque dur d'une capacité de vingt mégas, cinq fois plus rapide qu'un lecteur de disquettes. Le tout pour le double du prix d'un *520 ST* en configuration complète : 18 500 F.

ERRATUM

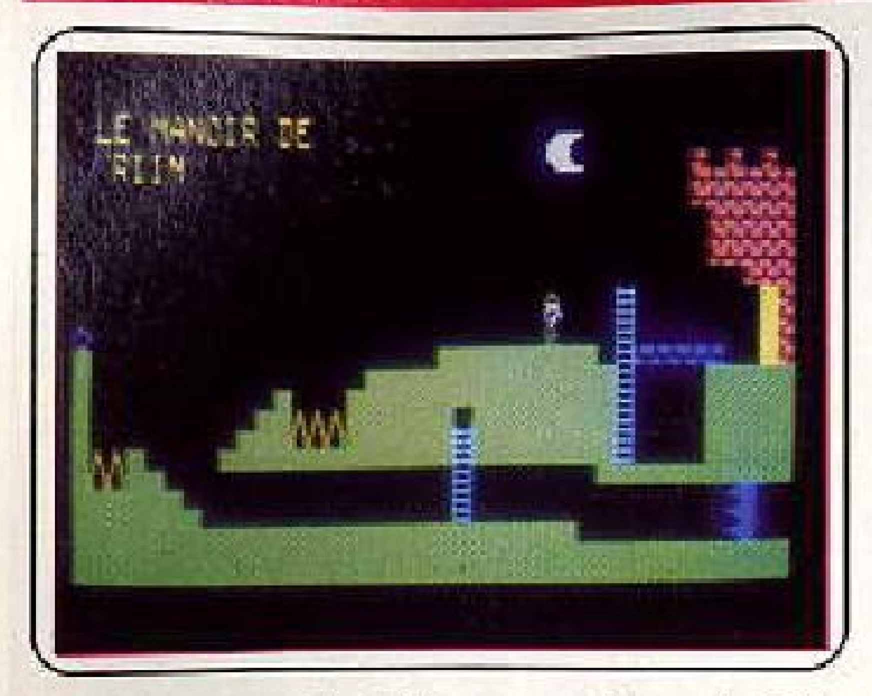
Non, Micr'oric n'est pas mort !

Nous avons annoncé par erreur l'arrêt de cette revue entièrement consacrée à l'*Oric* dans le « Micro-star » de notre précédent numéro. Micr'oric vit toujours, et vit bien. Au sommaire du dernier numéro : la réalisation d'une palette graphique de 4 096 couleurs, des listings, des trucs et astuces pour mieux programmer, une interview du directeur d'A.S.N., etc.
Micr'oric, Z.I. La Haie Griselle, B.P. 48, 94470 Boissy-St-Léger.

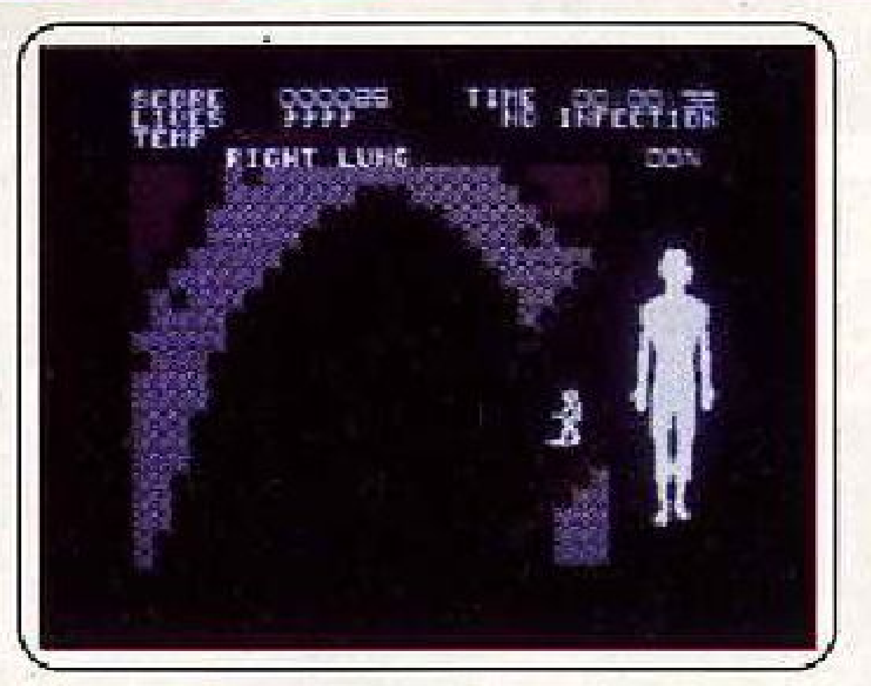


Apple et Minitel connectés

Loriciels fait des émules. Le principe du *Loritel*, Tilt d'or 1985, qui permet d'utiliser le modem du Minitel et de le connecter avec un micro-ordinateur, est également utilisé par d'autres sociétés. Marvie propose le *M 232* pour connecter un *Apple II* à un Minitel.
Il permet le stockage de pages vidéotex, et la connexion automatique à un serveur à partir de Transpac, l'envoi de mots de passe, la sauvegarde de pages, la déconnexion, toujours automatiquement, le tout avec un affichage 80 colonnes.
Après avoir raccroché, les pages sauvegardées se lisent sans difficulté. Dernier raffinement, la préparation d'un texte avant de se connecter à un serveur pour l'envoyer d'un seul bloc, d'où un gain de temps appréciable, et donc un gain financier. Prix : 695 F, pour *Apple IIc, IIe*, ou *II+*. Marvie SARL, 105, rue des Poissonniers, 75018 Paris. Tél. : (1) 42.55.86.78.



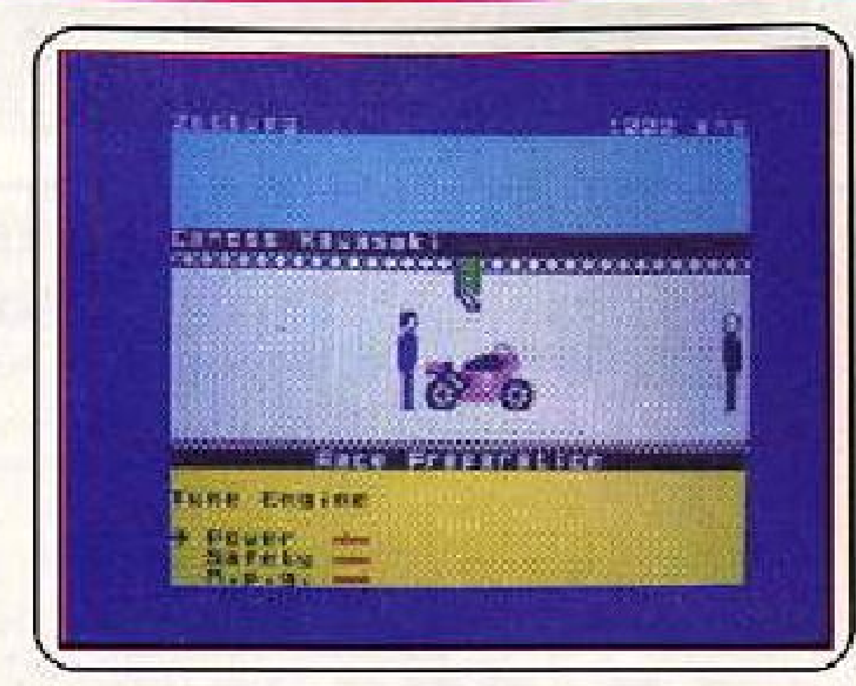
La princesse de Riim : vue la qualité de ce logiciel mi-arcade mi-aventure je ne donne pas six mois à Logimicro. Niveau « Sésame » dans la programmation : graphismes fil de fer, animations Basic. Seuls les plus adaptés aux conditions du milieu s'en sortent. C'est Darwin qui l'a dit. (K7 Logimicro pour *TO7/70*. Prix : A. Intérêt : ★).



Fantastic voyage : se déroule comme le film, à l'intérieur du corps humain. Il faut récupérer les six bouts du sous-marin avant la mort du savant « porteur » Vous soignez les infections au laser, les tumeurs au globule blanc. Facile et lent. Un thème original déjà exploité sur *Apple*. (K7 Amsoft pour *Amstrad*. Prix : A. Intérêt : ★★★).



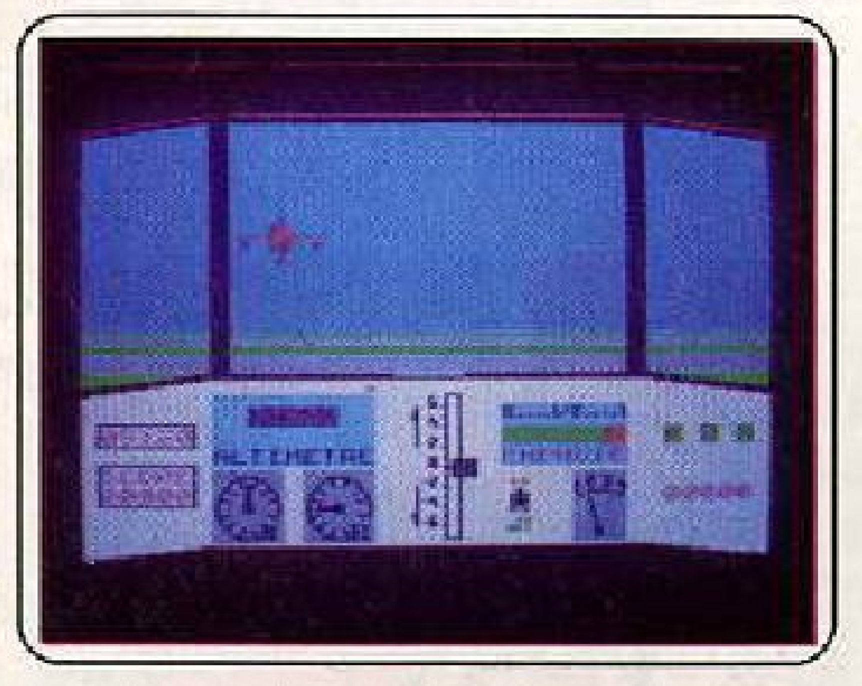
Spook : un petit enzyme jaune, vorace de pilules et poursuivi par des fantômes, cela ne vous rappelle rien ? Le graphisme et l'animation sont corrects mais pourquoi diable les programmes n'ont-ils pas d'idées plus neuves pour enrichir la bibliothèque des « nouvelles » machines ? (Micro-cassette Eidersoft, pour *QL*. Prix : C. Intérêt : ★★★).



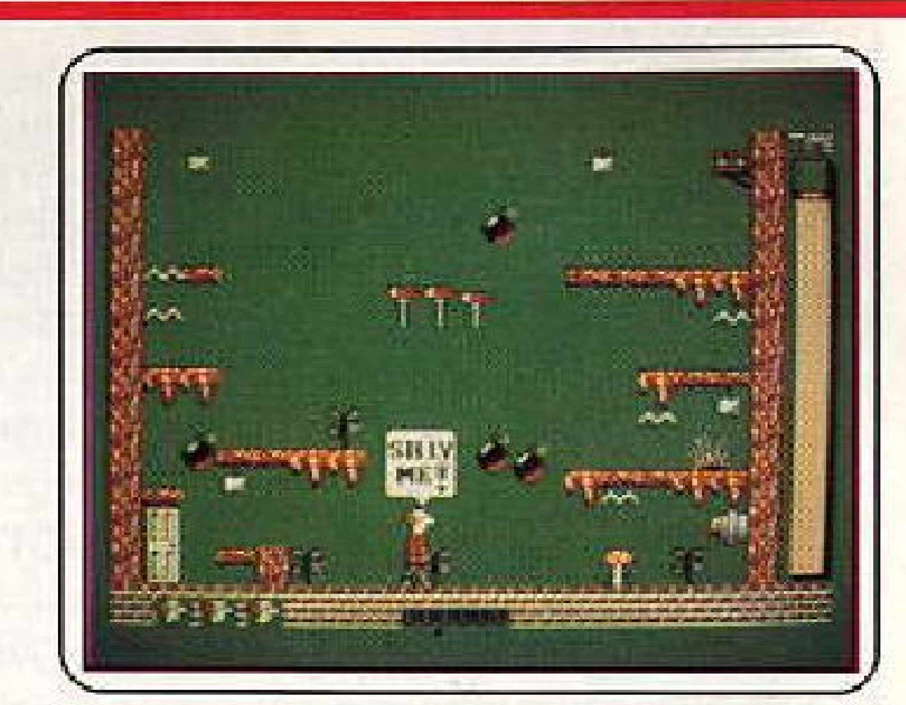
Endurance : ce logiciel rappelle *Formula one* (voir Tubes), version course de motos. Simulation de gestion d'une écurie de course, *Endurance* est frustrant. Choix du pilote, de la machine, des pneus, etc., puis la course, à laquelle on assiste en spectateur. Ennuyeux. (K7 C.R.L. pour *Amstrad*. Prix : B. Intérêt : ★★).

Coup d'œil

Les toutes dernières nouveautés du mois, en un bref panorama. Pour ceux qui veulent tout savoir et se doivent de tout essayer. Parmi ces logiciels tous ne sont pas promis au même avenir. Voici l'avis de nos spécialistes.



Soleil noir : à bord de votre Star warrior vous parcourez l'espace à la recherche de bases de ravitaillement permettant aux vaisseaux amis de s'échapper. Attention vous servez de mire aux ennemis et les météorites pleuvent. Classique. Un regret : on évalue mal la position de ses canons. (K7 Loriciels pour *TO7/70* et *MO5*. Intérêt : ★★).



Contraption : le savant fou, inventeur de la machine ultime, court à la recherche des pommes d'or pour l'alimenter. Enième jeu à tableaux multiples, *Contraption* ne brille pas par son originalité. Le graphisme est réussi, les couleurs également, et l'humour n'est pas en reste. (K7 C.R.L. pour *Amstrad*. Prix : B. Intérêt : ★★★).



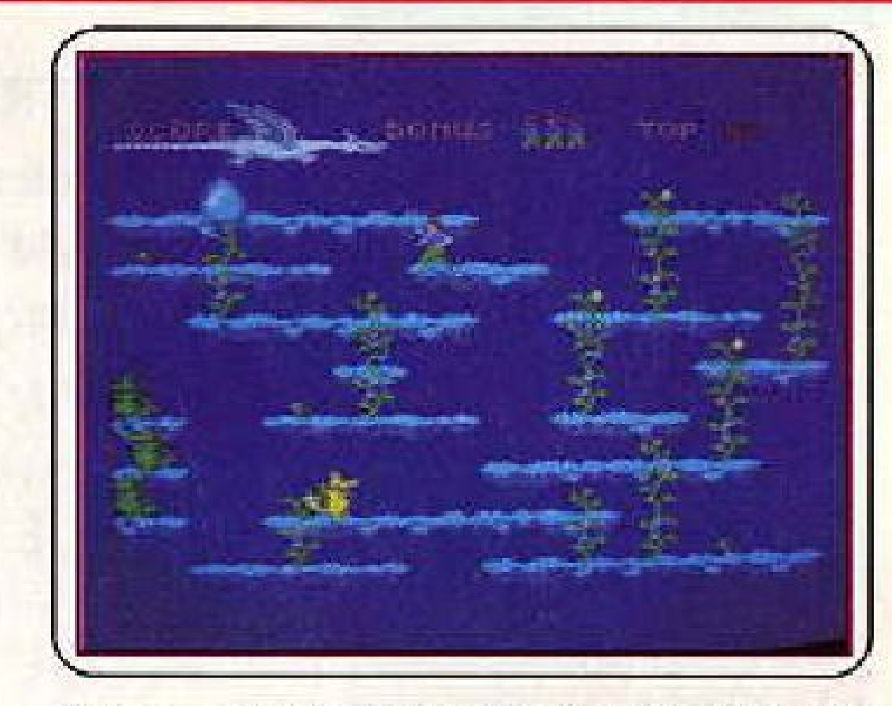
Buggy 2 : pas de route pavée, du tout terrain. Les obstacles, rochers, bornes, vous arrivent en plein pare-brise. Un « rallye » de plus, rapide et assez difficile. Le graphisme est correct et le scrolling très réussi. Amusant : les sauts de la Buggy qui décolle par moments. (K7 Chip pour *Amstrad*. Prix : B. Intérêt : ★★★★).



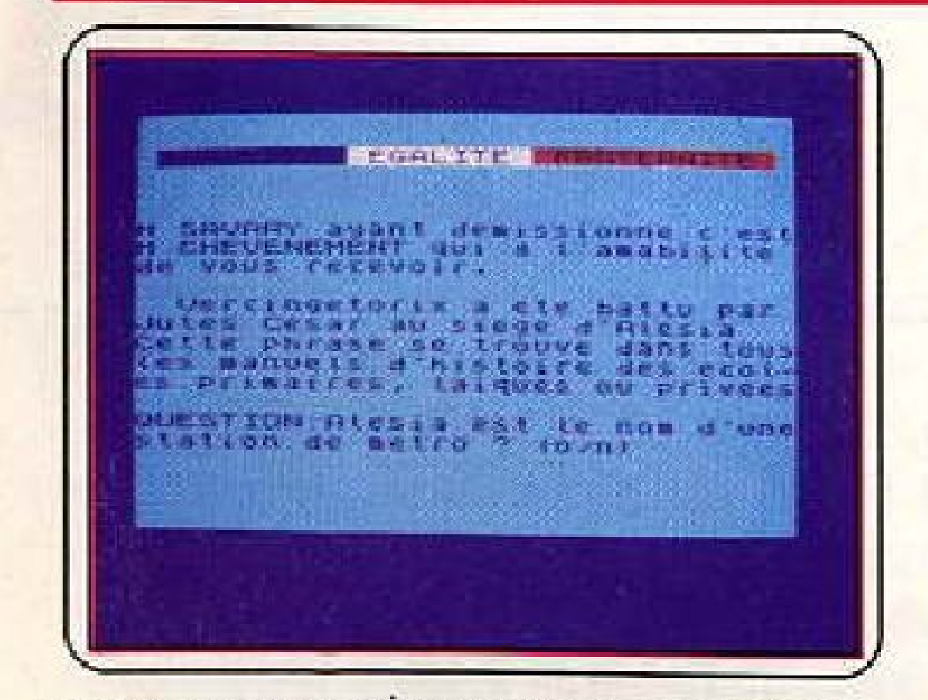
Harvey Smith showjumper : Saut d'obstacle assuré (cheval ou cavalier). Un œil sur le parcours redéfinissable pour sauter les obstacles dans le bon ordre ; un doigt léger sur le joystick pour régler les allures et préparer l'élan : le sans faute est à votre portée. (K7 Software projects pour *M.S.X.* et *C 64*. Prix : B. Intérêt : ★★★★).



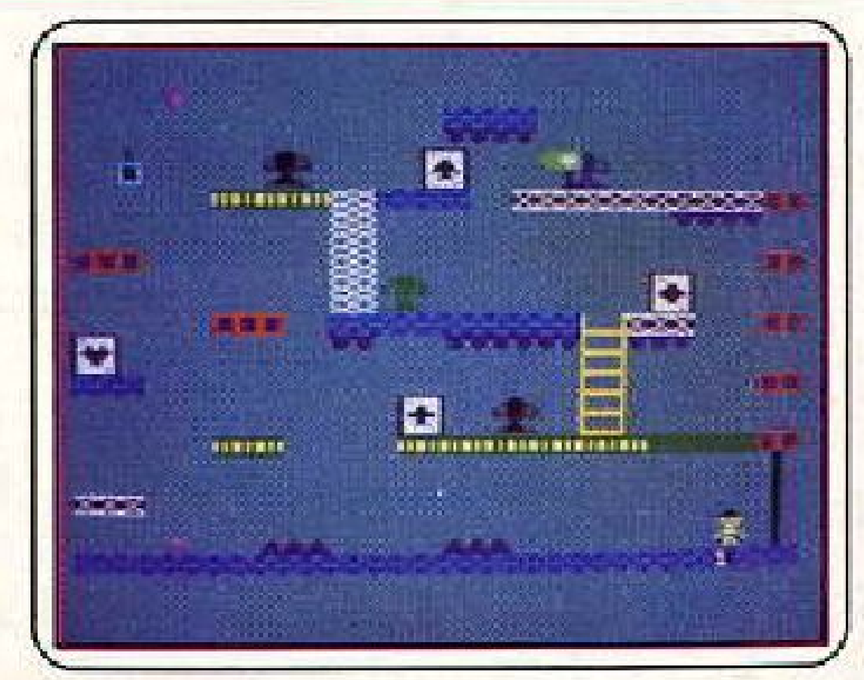
Vortex : traitement de texte d'une qualité étonnante pour l'*Oric*. Le menu est clair. Le curseur et la frappe sont rapides. Numération, justification, insertion, destruction de paragraphes entiers sont accessibles instantanément. Malheureusement le clavier reste « qwerty ». (K7 Loriciels pour *Oric/Atmos*. Prix : C Intérêt : ★★★★★).



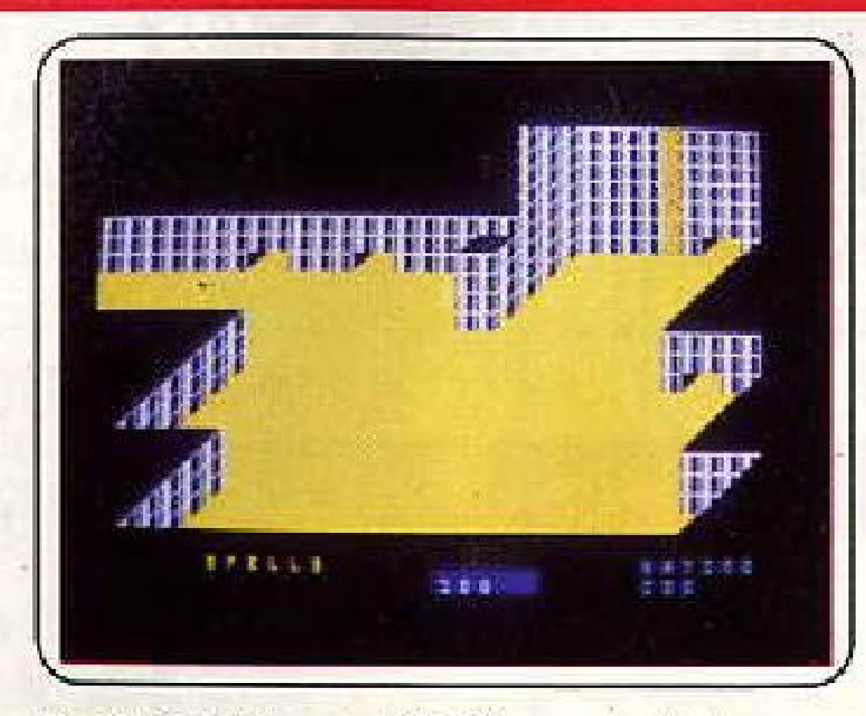
Dragon : le but : tuer les dragons plus ou moins mobiles selon leurs couleurs. D'autres dragons ailés vous bombardent lentement de rochers. Pour se faire écraser, il faut le vouloir. Le magot : des diamants rouges et verts. Banal et ennuyeux à crever. 20 écrans de difficulté variable. (K7 Amsoft pour *Amstrad*. Prix : A. Intérêt : ★).



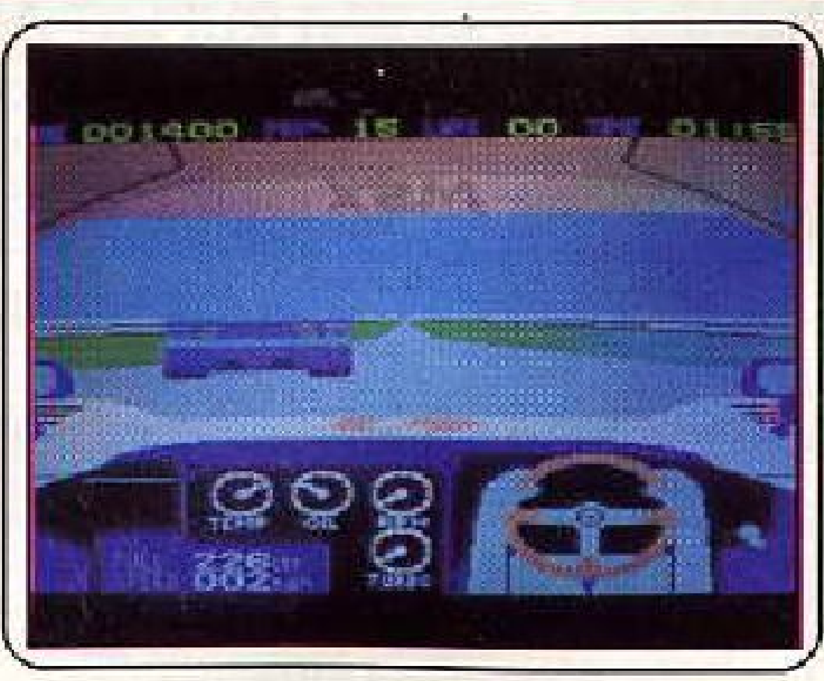
Dossier G : quelle est la responsabilité de chacun des participants de l'affaire Greenpeace ? C'est à vous de le découvrir en parcourant les journaux et en répondant à une série de questions. Un logiciel loufoque à souhait où l'humour pallie à l'absence de graphismes. Pour rire entre amis. (K7 Cobra, pour *Spectrum*. Prix : B. Intérêt : ★★★).



Fu Kung à Las Vegas : Fu Kung est soi-disant un maréchal américain chargé de dépister les casinos malhonnêtes. Un dessin simpliste avec un petit Chinois qui doit éviter des pistons et des bosses. Les obstacles sont bien gros, bien identifiables. Une erreur ou une escroquerie ? (K7 Amsoft pour *Amstrad*. Prix : A. Intérêt : ★).



Realm of impossibility : votre but : vous enfoncer toujours plus loin dans treize donjons différents en échappant aux multiples monstres qui vous poursuivent. Graphisme, animation et scénario lamentables sur *Spectrum*. Et dire que ce jeu est classé parmi les cinq premiers aux Etats-Unis ! (K7 Ariolasoft, pour *Spectrum*. Prix : B. Intérêt : ★).



Le Mans 2 : seul intérêt de ce logiciel, le joueur se trouve à l'intérieur de l'automobile. Dans les tournants, les bras du pilote tournent le volant. A part cela, *Le Mans 2* est faible. Lors des dépassements, il n'y a pas de risque d'accident. Décevant. (Softcard Electric Software pour *M.S.X.* Prix : C. Intérêt : ★★).



UN SYNTHÉTISEUR VOCAL POUR CHAQUE ORDINATEUR

DISPONIBLES CHEZ TOUS LES REVENDEURS

Nos synthétiseurs vocaux fonctionnent à base de formants et sont programmables par phonèmes, mots, phrases, syllabes, en toutes langues à partir d'une seule instruction basic. Programmation très facile pour tous.

Possibilité de créer ses propres langages phonétiques de base, y compris en langues étrangères ; en effet, **TECHNI-MUSIQUE et PAROLE INFORMATIQUE** dispose d'un outil spécialisé permettant la numérisation de mots, phrases, enregistrés sur bandes magnétiques (études de langages à la demande)

Livrés d'origine avec 2 logiciels :

- démonstration parlante, chantante,
- langage français composé de 103 éléments phonétiques, complété d'un module de développement de mots, phrases.

Autres logiciels :

- VOCAGRAPHIC, logiciel de qualité professionnelle permettant l'étude de ses propres langages (visualisation des courbes de formants, pitch, volume). Disponible sur Thomson, MSX, Commodore, Amstrad.
- VOCA1/FR data de 300 mots courants français (support disquette ou papier).
- logiciels éducatifs divers (suivant ordinateurs).

SYNTHÉTISEURS, ACCESSOIRES

THOMSON (MO5, TO7, TO7/70, TO9, NANORESEAU)

1 Synthétiseur - Cass. : 499 F, disq. : 530 F. Sortie déport bus extérieure pour connection autres périphériques, amplification sur console, TV. Sortie ampli ext. (version établissements scolaires : sortie casque stéréo)

2 Connecteur rallonge pour TO7, TO7/70, TO9. : 30 F

3 Casque stéréo version écoles : 60 F

AMSTRAD (CPC 464, 664, 6128)

4 Synthétiseur - Cass. : 499 F, disq. : 530 F. Sortie son/haut-parleur ordinateur et ampli ext. Déport bus ext.

5 Ampli / HP optionnel, 1,5 W mono : 110 F, 3 W, stéréo : 220 F

6 Câble rallonge pour connection lecteur disquettes sur 464 : 170 F

MSX (tous modèles)

7 Synthétiseur - Cass. : 520 F. Sortie son sur moniteur ou TV. Sortie ampli ext. Entrée connecteur HE9 femelle (modèle Yamaha). Sortie bus ext. mâle.

8 Câble rallonge pour ordinateurs ne disposant pas de sortie HE9 mâle : 120 F (connection sur port cartouche).

COMMODORE (64, 128)

9 Synthétiseur - Cass. : 600 F, disq. : 640 F. Livré avec ampli + boule HP. Sortie son ampli ext. déport bus.

ORIC (Atmos)

10 Synthétiseur - Cass. : 550 F. Utilise le HP interne de l'ordinateur. Sortie son ampli ext.

Ampli / HP mono 1,5 W : 110 F ; stéréo 3 W : 220 F

TECHNI-MUSIQUE ET PAROLE INFORMATIQUE
Centre commercial, rue Fontaine-du-Bac 63000 Clermont-Ferrand - Tél. 73 26 21 04

SICOB BOUTIQUE
Stand 256 Niveau 2 Zone A



G.I. le label des meilleurs jeux

AMSTRAD

1	↑	Rambo	Ocean
2	↑	Crafton	Ere
3	↑	Cauldron	Palace Software
4	↓	They sold a million	Hitsquad
5	↑	Fighter pilot	Digital intégration
6	↓	Who dares wins	Alligata
7	-	Sorcery plus	Virgin
8	↓	3D Grand prix	Amsoft exopal
9	↓	Skyfox	Arcola electric arts
10	↓	Yie ar kung fu	Konami imagine
11	↑	Way of expl. first	Melbourne
12	↑	Eden blues	Ere
13	↓	Warrior +	Rainbow
14	↑	T L L	Vortex
15	↓	Highway encounter	Vortex
16	↓	Cyrus chess	Intellig. chess soft amsoft
17	↑	Meurtre sur l'atlantique	Cobra
18	↓	Macadam bumper	Ere
19	↓	Spy vs spy	Beyond
20	↑	Zorro	Datasoft

COMMODORE 64

1	↑	Uridium	Hewson
2	↑	Time tunnel	U.S. Gold
3	↑	Yie ar kung fu	Konami
4	↑	They sold a million	Hitsquad
5	↑	Desert fox	Sidney
6	↑	Hardball	Accolade
7	↑	Kung fu master	Data east
8	↓	Law of the west	Accolade
9	↑	Nine princes in amber	Telarium
10	↓	Commando	Elite
11	↓	Revs	Firebird
12	↓	Scalextric	Leisure genius
13	↑	Psi 5	Accolade
14	-	Azimuth	Interceptor
15	↑	Scarabaeus	Ariola

THOMSON



1	↑	Karaté	Infogrames
2	–	Beach head	Access. Fil
3	↑	La malédiction du Thaar	Coktel vision
4	↑	Choplifter	Fil
5	↑	Enquête à la loupe	Vifi



ORIC ATMOS

1	↑	Macadam bumper	Ere
2	↑	Formule 1	Cobra
3	-	Xenon 3	IJK
4	↑	Triathlon	Ere
5	↑	Mission delta	Ere
6	↓	Zorgons revenge	IJK
7	↑	Damsel in distress	IJK
8	↑	A view to a kill	Domark

MSX

1	↑	Knight lore	Ultimate
2	↑	Alien 8	Ultimate
3	↑	Oil's well	Sierra aackosoft
4	↓	Sorcery	Virgin
5	↑	Computer hits 6	Beaujolly
6	↑	Super chess	Kuma
7	↑	3D Knock out	Alligata
8	↑	Boulder dash	Orpheus
9	↑	Ping pong	Konami

GUILLEMOT INTERNATIONAL SOFTWARE

B.P. 2 - 56200 LA GACILLY - FRANCE - ☎ 99 08 90 88 et 99 08 83 17 - Télex 740 571 F



BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

SUPER LE NOUVEAU CATALOGUE MICROMANIA!
ENCORE PLUS DE TITRES... ENCORE MOINS CHERS!

COMMODORE 64 INCROYABLE !

THEY SOLD A MILLION 2 (NF)
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (tennis)
+ KNIGHT LORE **115/145 F**
+ MATCH DAY (foot)

THEY SOLD A MILLION 1 (NF)
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON **95/125 F**
+ THE STAFF OF KARNATH
+ JET SET WILLY

ARCADE HALL OF FAME (NF)
+ SPY HUNTER
+ TAPPER
+ UP N DOWN **95/125 F**
+ BLUE MAX
+ AZTEC CHALLENGE

ALBUM VIRGIN 2
+ AIRWOLF
+ CAULDRON
+ WORLD CUP FOOT **95 F**
CHUCKIE EGG 2
TIR NA NOG

ALBUM OCEAN
+ HUNCHBACK
+ MR WIMPY **49 F**
+ CHINESE JUGGLER

NOUVEAUTES

C/D
ALTERNATE REALITY .. 89/195 F
ARCADE CLASSICS .... 89/139 F
BACK to the future (NF) .... 95 F
BAT MAN .... 89 F
BOMBJACK (NF) .... 89/139 F
BOUNDER (NF) .... 89 F
COLOSSUS CHESS IV ... 120/170 F
CRUSADE INEUROPE ... 145/195 F
CYBER RUN (NF) .... 95 F
EIDOLON (NF) .... 95 F
ELECTRAGLIDE .... 89/129 F
GREEN BERET .... 89 F
HUMAN TORCH .... 89/139 F
KERMIT STORY MAKER .. 95/145 F
KNIGHT OF THE DESERT 89/139 F
KORONIS RIFT (NF) .... 95/145 F
LAW OF THE WEST .... 95/145 F
LEGEND amazon women (NF) 85/145 F
NIGHT SHADE (NF) .... 95 F
PARADROID .... 79/135 F
PENTOGRAM (NF) .... 85 F
PING PONG .... 89 F
PSI 5 trading company (NF) 89/139 F
REBEL PLANET .... 89/139 F
ROLLER COASTER (NF) .. 89/135 F
SAUCER ATTACK .... 95 F
SPACE DOUBTS .... 95 F
SUPER TEST Decathlon .. 95 F
TEMPLE OF APSHAI .... 99/149 F
THE CAUSE of chaos .... 89 F
THE TRANSFORMERS .. 89 F
TRAFIC (NF) .... 119 F
V!!!! .... 89 F
YE AR KUNG FU .... 89/125 F

HIT PARADE

ASYLUM (NF) .... 99 F
BALL BLAZER (NF) .... 99 F
BEACH HEAD 2 (NF) .. 89F/139 F
CAULDRON (NF) .... 79 F
COMMANDO (NF) .... 85 F/135 F
DESERT FOX (NF) .... 89 F/139 F
ELITE .... 135 F
FIGHT NIGHT (NF) .... 89/139 F
Frankie goes to HWD (NF) .. 89 F
HARD BALL (NF) .... 89 F/139 F
HYPERSPORTS (NF) .... 89 F
IMPOSSIBLE MISSION (NF) 89/139 F
KARATEKA (NF) .... 95 F
KENNEDY APPROACH (NF) 89/139 F
KUNG FU MASTER (NF) .. 89/139 F
LITTLE computer people (NF) 95 F
MACADAM bumper (NF) .. 145 F
MERCENARY .... 89 F
PITSTOP 2 (NF) .... 89/139 F
RAMBO (NF) 85F
RESCUE on fractalus (NF) .. 95/145 F
ROCK'N WRESTLE (NF) .. 89/139 F
SCALEXTRIC (NF) .... 115 F
SCARABEUS (NF) .... 99 F
SCRABBLE FR .... 185 F
SHADOWFIRE (NF) .... 95/125 F
SKYFOX (NF) .... 95/125 F
SORCERY (NF) .... 95 F
SPY VS SPY 2 (NF) .... 95/125 F
SPY VS SPY (NF) .... 95/125 F
SUMMER GAMES 2 (NF) .. 89/139 F
SUPER ZAXXON (NF) .... 89/139 F
THE GOONIES (NF) 89/139F
THE WAY of expl fist (NF) .. 95/125 F
WINTER GAMES (NF) .. 89/139 F
WHO DARES WIN II .... 79 F
ZORRO (NF) .... 89/139 F
TEMPLE OF APSHAI .... 89/139 F
TIME TUNNEL (NF) .... 89/139 F

A VIEW TO A KILL (NF) .. 95 F
Bataille d'Angleterre (NF) .. 119 F
Bataille pour Midway FR .. 119 F
BLACKWHICHE (NF) .... 95 F
BLUE MAX 2001 (NF) .... 89/139 F
BOULDER DASH .... 85 F
BOUNTY Bob str back (NF) .. 89/139 F
BRIAN JACK .... 89 F
BRUCE LEE (NF) .... 89/139 F
BUCK ROGERS .... 98 F
BUD BLITZ .... 95 F
DRAGON SKULLE (NF) .. 89 F
DECATHLON (NF) .... 95 F
DESIGNER PENCIL (NF) .. 95 F
DRELBS .... 95 F
DROP ZONE .... 95 F
ENTOMBED (NF) .... 89 F
EUREKA FRANCAIS .... 249 F
F15 STRIKE EAGLE .... 145/145 F
FIGHTER PILOT (NF) .... 95 F
FIGHTING Warrior (NF) .. 85 F
FORT APOCALYPSE (NF) 89/139 F
Frank Bruno boxing (NF) .. 89 F
FRIDAY THE 13TH .... 89 F
GHOSTBUSTER (NF) .... 95 F
GHOSTCHASER (NF) .... 95 F
GREAT US road race (NF) .. 95 F
GROGS REVENGE .... 95 F

GYROSCOPE .... 95 F
HACKER .... 95 F
IMHOTEP .... 89 F
INDIANA JONES .... 89 F
INFERNAL RUNNER (NF) 175 F
INT SOCCER .... 145 F
JUMPJET (NF) .... 95 F
MASTER of the lamps (NF) 95 F
MIG ALLEY ACE (NF) .... 89/149 F
MUSIC STUDIO (NF) 99/149
F NATO Commander .. 89 F
NEVER ENDING story .. 89 F
ONE AND ONE .... 119 F
OPERATION CYBORG . 119 F
OUTLAWS .... 89 F
PADIRAC FR .... 119 F
PITFALL (NF) .... 95 F
POLE POSITION (NF) .... 89 F
RACING destruction set .. 95 F
RAID OVER Moscow (NF) 89/139 F
RED ARROWS .... 95 F
ROCKY Horror Show (NF) 89 F
SOLO FLIGHT (NF) .... 145/145 F
SPACE SHUTTLE .... 95 F
SPITFIRE ACE .... 95 F
STRIP POKER (NF) .... 89 F
SUPER HUEY .... 95 F
SUPERMAN (NF) .... 89/139 F
THE DAMBUSTERS (NF) 89/139 F
THEATRE EUROPE FR . 110 F
TOUR DE FRANCE (NF) .. 95 F
ULTIMAIII .... ND/199 F
VEGA FR .... 145 F
WEB DIMENSION (NF) .. 95 F
WIZARDS LAIR .... 95 F
ZAXXON (NF) .... 95 F

SPECTRUM INCROYABLE

THEY SOLD A MILLION 2 (NF)
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (tennis)
+ KNIGHT LORE **99 F**
+ MATCH DAY (foot)

THEY SOLD A MILLION 1 (NF)
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON **99 F**
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY

ARCADE HALL OF FAME (NF)
+ RAID OVER MOSCOW
+ BLUE MAX
+ FLAK **99 F**
+ HUNCHBACK II
+ ROCCO

ALBUM OCEAN (NF)
+ MR WIMPY
+ HUNCHBACK
+ KONG **79 F**
+ POGO
+ ESQUIMEAU EDDIE

ALBUM VIRGIN 2
+ AIRWOLF
+ CAULDRON
+ WORLD CUP **95 F**
+ CHUCKIE EGG
+ TIR NA NOG

NOUVEAUTES

BALL BLAZER (NF) .... 85 F
BATMAN .... 75 F
BOMBJACK (NF) .... 85 F
CYBERUN (NF) .... 89 F
ELITE .... 145 F
GREEN BERET (NF) .... 89 F
HUMAN TORCH (NF) .... 89 F
INTERNATIONAL KARATE . 75 F
KNIGHT RIDER (NF) .... 89 F
LEGEND of amazon women NF . 95 F
MINDSHADOW (NF) .... 85 F
PING PONG KONAMI .... 89 F
REALM OF IMPOSIBILITY ... 89 F
REBEL PLANET (NF) .... 89 F
ROCK'N WRESTLE (NF) .... 89 F
SABOTEUR .... 85 F
SORCERY (NF) .... 95 F
SUPERMAN (NF) .... 95 F
THE GOONIES (NF) .... 95 F
THING (NF) .... 99 F
TRANSFORMERS .... 85 F
V !!!!! .... 85 F
WHO DARES WIN II .... 75 F
XCEL (NF) .... 85 F

HIT PARADE

ARCHON (NF) .... 135 F
BATAILLE pour Midway FR .. 119 F
BEACH HEAD 2 (NF) .... 85 F
COMMANDO (NF) .... 75 F
FRANKY GOES TO HWD NF . 95 F
GUN FIGHT (NF) .... 89 F
HYPERSPORTS (NF) .... 85 F
IMPOSSIBLE MISSION (NF) .. 85 F
MACADAM BUMPER .... 120 F
MATCH DAY (FOOT) (NF) .... 65 F
NIGHT SHADE (NF) .... 89 F
POLE POSITION (NF) .... 85 F
RAMBO (NF) .... 85 F
SCRABBLE FR .... 185 F
SHADOWFIRE (NF) .... 95 F
SKYFOX (NF) .... 79 F
SPY VS SPY (NF) .... 95 F
SUPER TEST DECATHLON . 65 F
SWORDS AND SORCERY ... 95 F
THE DAMBUSTERS .... 89 F
THE WAY OF EXPL FIST (NF) . 89 F
WINTER GAMES (NF) .... 89 F
YE AR KUNG FU .... 75 F
ZORRO (NF) .... 85 F

A VIEW TO A KILL (NF) .... 105 F
ALIEN 8 (NF) .... 95 F
BATAILLE d'AngleterrE FR .. 119 F
BOUNTY BOB strikes back (NF) 95 F
BRIAN JACK SUPERSTAR .. 89 F
BRUCE LEE (NF) .... 65 F
CAULDRON .... 89 F
10 COMPUTER HITS .... 79 F
EUREKA FRANCAIS .... 249 F
FIGHTER PILOT (NF) .... 89 F
FIGHTING WARRIOR (NF) .... 79 F
FRANK BRUNO BOXING (NF) 85 F
GHOSTBUSTER (NF) .... 89 F
HIGHWAY ENCOUNTERS (NF) 95 F
I OF THE MASK (NF) .... 95 F
MICROSAPIENS FR .... 119 F
MILLIONNAIRE FR .... 119 F
NODES OF YESOD .... 89 F
PITFALL II (NF) .... 89 F
RED ARROWS .... 95 F
ROCK N BOLD (NF) .... 89 F
SOUTHERN BELLE .... 85 F
THE UNDERWURLDE (NF) .... 95 F
THEATRE EUROPE (NF) .... 119 F
VIDEO 3 D FR .... 119 F
VIDEO CACL FR .... 119 F
VIDEO FICHES FR .... 119 F

GB: les programmes proposés dans cette liste étant principalement d'importation directe d'Angleterre, les notices d'instructions sont en anglais, "NF" à côté d'un titre indique qu'une notice en français est disponible.

Le club
des fanas
de la micro
MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

+DE 50 000 JEUX EN STOCK

ATARI 2600 INCROYABLE = 175 F

SPACE SHUTTLE
ENDURO
GHOSTBUSTER

MATTEL INTELLIVISION SUPER PROMOTION 129 F

SUPER FOOTBALL
D & L TREASURE OF TARMIN
DESENDER
CENTIPEDE
BUMP N JUMP
PINBALL

ATARI 600/800/XL/130

NOUVEAUTES!

C/D
AIRWOLF .... 89 F
ARCHON II .... 125 F
CHIMERA .... 49 F
CHOP SUEY KARATE .. 95/135 F
FIGHTER PILOT .... 95/125 F
JUMPJET .... 95/125 F
MEDIATOR .... 95/125 F
MOVIE MAKER .... ND/165 F
OLLIES FOLLIES (NF) .... 95/145 F
SMASH HIT VOL 4 .... 95 F
THE EIDOLON (NF) .... ND/145 F
UP'N DOWN .... 95/145 F

HIT PARADE

ALTERNATIVE REALITY ND/195 F
ARCHON (NF) .... 119 F
BALL BLAZER (NF) .... 95/145 F
BLUE MAX 2001 (NF) .... 95/145 F
BRUCE LEE (NF) .... 145/145 F
CRUSADE IN EUROPE . 145/195 F
ELECTRAGLIDE .... 95/135 F
F15 STRIKE EAGLE .... 145/145 F
GREAT US road race (NF) .. 99/145 F
HUMAN TORCH .... ND/145 F
KNIGHTS of the desert .. ND/145 F
KENNEDY APPROACH . 145/145 F
MIG ALLEY ACE (NF) .. 95/145 F
POLE POSITION (NF) .... 95/145 F
REBEL PLANET .... ND/145 F
RESCUE on FRACTALUS 95/145 F
SPY HUNTER (NF) .... 95/145 F
SPY VS SPY II .... 95/145 F
SPY'S DEMISE .... 99/135 F
SUPER ZAXXON (NF) .... 95/145 F
TAPPER (NF) .... 95/145 F
THE GOONIES (NF) .... 95/145 F
THEATRE EUROPE .... 99 F
TIGERS IN THE SNOW ND/145 F
ZORRO (NF) .... 95/145 F
FREE (NF) .... ND/179 F
ULTIMAIII .... ND/199 F

BEAMRIDER (NF) .... 135 F
BLUE MAX .... 95 F
BOULDERDASH .... 99 F
COMPUTER WAR .... 119 F
DECATHLON (NF) .... 125 F
DIG DUG .... 95 F
DRELBS .... 95 F
DROP ZONE .... 99 F
ENCOUNTER .... 95 F
FORT APOCALYPSE (NF) .. 95 F
GHOSTCHASER (NF) .... 95 F
HACKER (NF) .... 95/145 F
LODE RUNNER .... 119 F
MELTDOWN .... 85 F
MERCENARY .... 95/135 F
MR DO (NF) .... 95 F
NATO COMMANDER .. 95 F
ONE ON ONE .... 95 F
PAC MAN .... 95 F
PITFALL II (NF) .... 125 F
RIVER RAID .... 125 F
SMASH HIT VOL 1 .... 145/145 F
SMASH HIT VOL 2 .... 145/145 F
SMASH HIT VOL 3 .... 145/145 F
SOLO FLIGHT .... 145/145 F
SPACE SHUTTLE (NF) .... 125 F
SPITFIRE ACE .... 95 F
STRIP POKER (NF) .... 95 F
BEACH HEAD (NF) .... ND/145 F
CONAN .... ND/149 F
GHOSTBUSTER .... ND/149 F
KARATEKA .... ND/275 F
SUMMER GAMES 2 .... ND /145 F

THOMSON TO7/TO7-70/MO5

ELIMINATOR .... 120 F
PULSAR II .... 130 F
YETI .... 145 F

TO7/70-MO5

ALBUM FIL
NUMERO 10
SCRABBLE **= 259 F**
LA PLANETE INCONNUE

NUMERO 10 (Platini) .... 135 F
BEACH HEAD .... 159 F
ECHECS 3.7 .... 110 F
MON GENERAL .... 135 F
MINOTAURE .... 135 F
1815 .... 135 F
FOX .... 149 F
MEURTRE A GRANDE VTS. 155 F
INVASION .... 159 F
DIEUX DU STADE .... 159 F
AIGLE D'OR .... 139 F
ANDROIDE .... 179 F
FBI .... 195 F
EMPIRE .... 150 F
MANDRAGORE .... 195 F
SCRABBLE .... 175 F
KARATE .... 175 F
CINQUIEME AXE .... 150 F
COLISEUM .... 150 F
OCEANIA .... 185 F
LORRAN .... 165 F
AIR ATTACK .... 195 F
CHRISTAN .... 179 F

SOLEIL NOIR .... 145 F
LA GESTE d'Artillac .... 245 F
OMEGA Planète invisible ... 195 F
LAS VEGAS .... 195 F
TOUTAN KHAMON .... 139 F
POLITIK POKER .... 89 F
SORTILEGE .... 169 F
AFFAIRE VERA CRUZ .... 149 F
EXTRA MISSION .... 109 F
BLITZ .... 369 F

SUPER SIMULATEUR DE VOL
VOL SOLO (solo flight) . 185 F

MO5

CROCKY 2 .... 110 F
MILLIONNAIRE .... 125 F
STANLEY .... 129 F
TOP CHRONO .... 135 F
VOX .... 160 F
MISSION DELTA .... 160 F
FLIPPER II .... 169 F
TABLO 5 .... 225 F
SPACE SHUTTLE .... 245 F

ORIC

MR WIMPY .... 45 F
MISSION DELTA (cre) .... 89 F
MILLIONNAIRE .... 110 F
CITE MAUDITE (cre) .... 125 F
MICROSAPIENS (cre) .... 125 F
STANLEY .... 125 F
STAR .... 125 F
1815 .... 129 F
FRELON .... 135 F
TRIATHLON (cre) .... 135 F
SECRET DU TOMBEAU .... 139 F
MACADAM BUMPER (cre) .. 145 F
3D FONGUS .... 149 F
DIAMANT ILE MAUDITE ... 149 F
AIGLE D'OR .... 169 F
FLIPPER .... 169 F
RETOUR DR GENIUS .... 169 F
MASTER PAINT .... 225 F
LORIGRAPH .... 260 F

1 AN DE GARANTIE TOTALE

GB Les programmes proposés dans cette liste étant principalement d'importation directe d'Angleterre, les notices d'instructions sont en anglais, "NF" à côté d'un titre indique qu'une notice en français est disponible.

5 F de réduction supplémentaire à valoir sur la carte de fidélité.

LES MICROMANES ONT DECIDEMMENT BEAUCOUP DE CHANCE !

Nous vous l'annoncions récemment, la société US GOLD premier éditeur Britannique de logiciels dont la réputation n'est plus à faire, a choisi MICROMANIA pour la représenter en France.
Le succès a été tel (grâce aux Micromanes) que d'autres sociétés ont fait de même et que la liste s'allonge chaque semaine.
Pour ne citer que les plus prestigieuses, ULTIMATE (Night shade ...) PALACE (Cauldron), ENGLISH SOFTWARE (Chop suey Karate), oui toutes ces sociétés sont maintenant représentées en France par Micromania et d'autres encore vous seront annoncées bientôt.
La conséquence directe est simple, les MICROMANES sont des fanas de plus en plus comblés par le club, et profitent en avant première des nouveautés et des promotions du club grâce au courrier qui leur est envoyé gratuitement chaque mois.
Si ce n'est pas encore votre cas rejoignez-les, dès votre première commande, vous deviendrez MICROMANE et bénéficierez vous aussi de tous ces avantages !

BON DE COMMANDE PAGE SUIVANTE
BON DE COMMANDE PAGE SUIVANTE

Votre jeu chez vous dans 48 h*
en téléphonant au 93.42.57.12

* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.

ORIC

Moby Dick

Au-dessus et en dessous des Océans, hommes et baleines mènent le même combat : la lutte pour survivre. D'abord respirer en surface, puis manger plancton et poissons, enfin éviter les torpilles. La baleine se déplace avec les flèches.

Ligne 9 : initialisation
Ligne 70 : redéfinition des caractères
Ligne 270 : variables
Ligne 300 : boucle de jeu
Ligne 910 : fin de boucle de jeu
Ligne 2000 : instructions

```
0 REM**************
1 REM* MOBY-DICK *
2 REM**************
3 REM
4 REM************
5 REM* R.JUHEL *
6 REM* 10/4/85 *
7 REM************
9 POKE618,10
10 VI=3
11 CLS
12 PAPER4:INK7
20 FOR I=0TO159
30 READ Z:CO=CO+Z
40 POKE46856+I,Z
60 NEXT
65 REM**********************
66 REM* REDEFINITION DES *
67 REM* CARACTERES.        *
68 REM**********************
70 DATA0,12,4,4,13,31,51,0
80 DATA0,3,31,63,63,63,63,63
90 DATA60,62,47,63,63,56,51,62
100 DATA15,31,61,63,63,7,51,31
110 DATA0,48,62,63,63,63,63,63
120 DATA0,12,8,8,44,62,51,0
130 DATA0,30,18,58,2,63,31,15
140 DATA24,60,44,45,61,63,63,63
150 DATA0,2,4,56,60,63,62,60
160 DATA0,48,17,27,31,31,25,48
170 DATA28,14,63,63,63,63,63,63
180 DATA0,0,48,28,63,56,63,60
190 DATA30,43,63,63,42,42,21,21
200 DATA7,12,63,0,63,0,63,30
210 DATA28,31,61,47,63,41,63,28
220 DATA8,44,46,29,31,46,44,8
230 DATA4,13,29,46,62,29,13,4
240 DATA18,54,38,47,53,21,63,63
250 DATA20,22,26,10,26,22,63,63
255 DATA0,63,0,63,0,63,0,0:IFCO<>5951THEN PRINT"ERREUR DE DATA":END
256 GOSUB 2000 :VI=3
257 DOKE18,48000:PRINT"        TILT * abc *MOBY DICK * def *  "
260 GOSUB1000
261 FORI=1TO6:MUSIC1,5,I,9:WAIT5:NEXT:PING
265 REM*************
266 REM* VARIABLES *
267 REM*************
270 A=15:B=15:R=30:S=23:T=6:U=21:M=18:N=17:C=-1:P=10:Q=21:K=11:L=13:X=4:Y=24
275 PO=2
280 A(1)=10:A(2)=20:A(3)=30:B(1)=10:B(2)=14:B(3)=20
285 REM*****************
290 REM* BOUCLE DU JEU *
295 REM*****************
300 FOR I=1TO35
```

```
301 PN=PN-0.1:OX=OX-0.3:PLOTPN,0," ":PLOTOX,1," "
302 IF Y=9 AND OX<30 THEN OX=OX+1:PLOTOX-1,1,"t"
303 IF OX<13 THEN VI=VI-1:CLS:GOTO 260
304 IF PN<14 THEN VI=VI-1:CLS:GOTO 260
305 SC=SC+1
310 PLOTI,8," ghi"
318 PLOT 11,2,STR$(SC)
319 PLOT 9,3,STR$(VI)
320 IFB=YAND(A=XORA=X+1ORA=X+2)THENSC=SC+100:PLOTA,B," ":A=39:GOTO330
321 IF I=35 THEN PLOTI,8,"     ":GOTO300
325 PLOTA,B," "
330 IFA>38THENA=1:B=INT(RND(1)*14)+10
340 A=A+1.5
350 PLOT A,B,"p"
355 IF B=Y AND(A=X OR A=X+1 OR A=X+2)THEN SC=SC+100:PLOTA,B," ":A=39:GOTO330
357 IF S=Y AND(R=X OR R=X+1 OR R=X+2) THEN SC=SC+200:PLOTR,S," ":R=39:GOTO370
360 PLOT R,S," "
370 IFR>38 THEN R=1:S=INT(RND(1)*14)+10
380 R=R+1
390 PLOT R,S,"p"
395 IF S=Y AND(R=X OR R=X+1 OR R=X+2) THEN SC=SC+200:PLOTR,S," ":R=39:GOTO370
400 FOR J=1TO3
405 IFB(J)=Y AND(A(J)=X OR A(J)=X+1 OR A(J)=X+2)THEN VI=VI-1:GOTO 260
410 PLOTA(J),B(J)," "
420 B(J)=B(J)+(J/2) :A(J)=A(J)-1
430 IF(A(J)<1 OR B(J)>24)THEN A(J)=I:B(J)=9
440 PLOTA(J),B(J),"n"
445 IFB(J)=Y AND(A(J)=X OR A(J)=X+1 OR A(J)=X+2)THEN VI=VI-1:GOTO 260
450 NEXT J
455 IF U=Y AND(T=X OR T=X+1 OR T=X+2)THEN VI=VI-1:GOTO 260.
456 IF U=Y AND(T+2=X OR T+2=X+1)THEN VI=VI-1:GOTO 260
457 PLOTT,U,"   "
460 IFN=YAND(M=XORM=X+1ORM=X+2)THENSC=SC+500:PLOTM,N," ":M=38:GOTO 520
470 IF T>35 THENT=-2:U=Y
480 T=T+3
490 PLOTT,U,"jkl"
495 IF U=Y AND(T=X OR T=X+1 OR T=X+2)THEN VI=VI-1:GOTO 260
496 IF U=Y AND(T+2=X OR T+2=X+1)THEN VI=VI-1:GOTO 260
500 PLOTM,N," "
510 IF M=1 THENC=1:N=INT(RND(1)*14)+10
520 IF M=38 THEN C=-1:N=INT(RND(1)*14)+10
530 M=M+C
540 PLOTM,N,"m"
545 IFN=YAND(M=XORM=X+1ORM=X+2)THENSC=SC+500:PLOTM,N," ":M=38:GOTO 520
550 PLOTK,L," "
560 IF K=1 THEN K=38:L=INT(RND(1)*14)+10
565 IFL=Y AND (K=X OR K=X+1ORK=X+2) THENSC=SC+300:PLOTK,L," ":K=1:GOTO560
570 K=K-1
580 PLOTK,L,"q"
585 IFL=Y AND (K=X OR K=X+1 OR K=X+2) THEN SC=SC+ 300:PLOTK,L," ":K=1:GOTO560
586 IFQ=YAND(P=XORP=X+1ORP=X+2)THENPN=30:PLOT5,0,"PLANCTON:tttttttttttttttt"
587 IFQ=YAND(P=XORP=X+1ORP=X+2)THENP=4:GOTO600
590 PLOTP,Q," "
600 IF P<5 THEN P=38:Q=INT(RND(1)*5)+19
610 P=P-4
620 PLOTP,Q,"o"
625 IFQ=YAND(P=XORP=X+1ORP=X+2)THENPN=30:PLOT5,0,"PLANCTON:tttttttttttttttt"
626 IFQ=YAND(P=XORP=X+1ORP=X+2)THENP=4:GOTO600
700 PLOTX,Y,"   "
710 IF PEEK(#208)=172 THENPO=1
720 IF PEEK(#208)=188 THEN PO=2
730 IF PEEK(#208)=180ANDY<24 THEN Y=Y+1
740 IF PEEK(#208)=156ANDY>9 THEN Y=Y-1
750 IFPO=1ANDX>1THENX=X-1
755 IF PO=2ANDX<35THEN X=X+1
760 IF PO=1 THEN PLOTX,Y,"def"
765 IF PO=2THEN PLOTX,Y,"abc"
900 NEXTI
905 REM*******************
910 REM* FIN BOUCLE JEU *
915 REM*******************
920 PLAY7,7,7,7:PING
990 END
```



```
1000 PAPER4:INK7:CLS:IFVI=1THENPRINT"VOTRE SCORE EST ";SC:WAIT400:CLS
1001 IFVI=1THENINPUT"VOUS RECIDIVEZ(O/N)";A$:IFA$="O"ORA$="OUI"THENRUNELSEEND
1002 FOR E=1 TO7   :PLAY 1,2,I,15:WAIT 5:NEXT:PING
1010 PLOT5,0,"PLANCTON:tttttttttttttttt":PLOT5,1,"OXYGENE:tttttttttttttttt"
1015 PLOT5,2,"SCORE:"
1020 PLOT 5,3,"VIE:"
1090 PN=30:OX=30
1100 FOR I=0TO8:PLOT0,I,22:PLOT2,I,0:NEXT
1110 PLOT1,25,2:PLOT2,25,"rsrssrrsrssrsrrsrrsrsrrsrsrsrsrrsrss"
1200 RETURN
1905 REM****************
1910 REM* INSTRUCTIONS *
1915 REM****************
2000 CLS:PRINT
2010 PRINTCHR$(27);"N";"      abc MOBY-DICK def"
2020 PRINTCHR$(27);"N";"      abc MOBY-DICK def"
2030 PRINT:PRINT
2040 FOR I=1 TO2:PRINTCHR$(27);"N";" jkl VOICI VOTRE PIRE ENNEMIS.":NEXT I
2045 PRINT:PRINT
2050 FORI=1TO2:PRINTCHR$(27);"N";"n MAIS EVITTER AUSSI LES GRENADES":NEXT I
2055 PRINT:PRINT
2060 FORI=1TO2:PRINTCHR$(27);"N";"FAITE LE PLEIN D'OXYGENE A LA SURFACE":NEXTI
2065 PRINT:PRINT
2070 FORI=1TO2:PRINTCHR$(27);"N";"ET ATTRAPER LE PLANCTON > o":NEXT I
2080 PRINT:PRINT
2090 FORI=1TO2:PRINTCHR$(27);"N";"m > 500  p > 100 OU 200  q > 300":NEXT I
2095 GET Z$
2096 CLS:PRINT"VOUS  UTILISEZ LES FLECHES":GETZ$
2100 RETURN
```

TO7/70

Plantations de Cuba

Cuba, 1850 : champs de coton à perte de vue, esclaves chantant le blues, gardes armés... La civilisation du vieux Sud bat son plein. En bon planteur vous n'avez qu'une préoccupation : le profit. Une simulation économique particulièrement riche. Les instructions sont incluses dans le programme.

```
10 '*************************************
20 '*                                   *
30 '*        PLANTATIONS DE CUBA        *
40 '*                                   *
50 '*    Par  Christophe COUASNARD      *
60 '*                                   *
70 '*************************************
80 CLEAR500,&HDFFF,13:DEFDBLZ:RESTORE:FO
RI=0TO11:READA,B,C,D,E,F,G,H:DEFGR$(I)=A
,B,C,D,E,F,G,H:NEXT
90 DATA0,128,192,224,240,248,252,254,1,1
,31,7,3,7,14,8,128,128,248,224,192,224,1
12,16,0,128,192,224,224,192,128,0,254,25
2,248,240,224,192,128,0,7,7,7,7,7,7,7,7,
24,80,52,24,146,92,180,17,158,117,149,11
4,92,146,56,225
100 DATA0,0,0,0,3,15,31,127,0,0,0,0,192,
224,240,254,0,1,3,7,15,63,127,255,237,23
7,237,255,219,187,187,187
110 PRINTCHR$(27);CHR$(132):PRINTCHR$(20
):POKE24635,68:CLS:CONSOLE0,3:POKE24635,
83:CLS:POKE59331,PEEK(59331)OR1:LOADM"PR
ESENT":BOXF(200,0)-(320,32),1:CONSOLE4,2
4:GOSUB140
120 BOXF(0,32)-(200,200),0:LOCATE4,9:COL
OR5,0:ATTRB1,1:PRINT"BIENVENU":LOCATE10,
12:PRINT"A":LOCATE7,15:PRINT"CUBA":GOSUB
2750:GOTO500
130 '********* ESCLAVE CUBAIN *********
140 LOCATE28,8:COLOR1,4:PRINTGR$(0);SPC(
8):LOCATE28,9:COLOR1,7:PRINTCHR$(127)+GR
$(0);SPC(7):LOCATE28,10:COLOR7,1:PRINTGR
$(1)+GR$(2)};COLOR1,4:PRINTGR$(3);SPC(6)
150 LOCATE28,11:COLOR1,7:PRINTCHR$(127)+
GR$(4);SPC(7):LOCATE28,12,0:COLOR1,4:PRI
NTGR$(4);SPC(8):POKE24635,60:FORI=8TO21:
LOCATE27,I:PRINTGR$(5);:NEXT
160 FORA=1.6TO3.14159STEP0.1:X=30*COS(A)
+320:Y=30*SIN(A)+32:LINE(320,32)-(X,Y),3
:NEXT:RESTORE200
170 FORJ=0TO6:READA:POKE24635,A:LOCATE28
,15+J:FORK=0TO4:READA,B,C,D,E,F,G,H:DEFG
R$(12)=A,B,C,D,E,F,G,H:PRINTGR$(12);:NEX
T:NEXT:COLOR2:FORJ=0TO1:LOCATE33,20+J:FO
RI=0TO6:PRINTGR$(6+J);:NEXT:NEXT
180 POKE24635,68:FORJ=0TO1:LOCATE32,17+J
:FORI=0TO2:READA,B,C,D,E,F,G,H:DEFGR$(12
)=A,B,C,D,E,F,G,H:PRINTGR$(12);:NEXTI,J
190 POKE24635,67:BOXF(25,22)-(39,24)" ":
LINE(0,32)-(320,32),5:RETURN
200 DATA92,0,0,0,0,0,0,255,0,0,15,31,6
3,127,255,255,0,0,240,248,252,254,255,25
5,0,0,0,0,0,0,255,0,0,0,0,0,0,0,68,0
,0,0,0,0,0,0,127,63,127,91,63,31,28,15
,254,252,254,218,252,248,56,240,0,0,0,0,
0,0;0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,68,0,0,1,3,7,15,
31,30,3
210 DATA3,255,255,255,255,127,127,192,19
2,255,255,255,255,254,254,0,0,128,192,22
4,240,248,124,0,0,0,0,0,0,0,68,62,124,
248,240,224,224,0,0,127,127,127,127,127,
127,126,127,254,254,254,254,254,254,254,
254,62,31,31,7,3,3,0,0,0,0,128,192,192,1
92,0,0,100
```

VIDEOSHOP l'espace le plus micro de Paris !...

MSX



Produits	Prix TTC (1)	Apport. compt.	Men-sua-lités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assurance
MSX II Sony HB 500F	6990	1572	16	22,44	962
Sony HB 501F	1990	482	4	22,80	92
Lecteur de disquettes Sony 3 1/2	2990	770	6	22,80	180
Moniteur couleur Sony K×14	6450	1326	15	22,44	876

MSX PHILIPS... c'est déjà aujourd'hui chez VIDEOSHOP

Unité centrale + Moniteur vert	2290	423	5	22,80	133
Unité centrale + Moniteur couleur	3490	584	8	22,80	294
Unité centrale + Moniteur vert + Lecteur de disquettes	4490	923	10	22,80	433
Unité centrale + Moniteur couleur + Lecteur de disquettes	5990	1176	14	22,80	786

LES AUTRES MSX

Yamaha YIS 503F	1990 F
Canon V 20	990 F

AMSTRAD PCW 8256

4 997 F HT

Produits	Prix TTC (1)	Apport. compt.	Men-sua-lités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assurance
CPC 464 monochrome	2690	470	6	22,80	133
CPC 464 couleur	3990	750	9	22,80	360
CPC 6128 monochrome	4490	923	10	22,80	433
CPC 6128 couleur	5990	1176	14	22,80	786
PCW 8256	5950	1136	14	22,80	786
Lecteur de disquettes DDI	1990	482	4	22,80	92
Lecteur de disquettes FD2 (8256)	1990	482	4	22,80	92
Imprimante DMP 2000	2290	423	5	22,80	133
Imprimante Epson Lx 80	2990	770	6	22,80	180
Imprimante Okimate couleur	2990	770	6	22,80	180

Crédit immédiat et facilités de paiement

mensualités fixes : 400 F

crédit en baisse !

(1) Prix au 01.04.86 sous réserve de baisses éventuelles.
(2) TEG : Taux en vigueur au 1.04.86'
Offres valables sous réserve de stock disponible.

offrez-vous un périf' ou un logiciel

ATARI 520STF

5 990 F TTC

Produits	Prix TTC (1)	Apport. compt.	Men-sua-lités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assurance
Atari 520 STF	5990	1176	14	22,80	786
Atari 1040 STFM	9990	2402	24	22,44	2012
Atari 1040 STFC	11990	2816	31	22,44	3226
Lecteur disq. 500 Ko SF 354	1990	482	4	22,80	92
Lecteur disq. 1 méga SF 314	2690	823	5	22,80	133
Moniteur monochrome SM 124	1990	482	4	22,80	92
Moniteur couleur SC 1224	3990	1084	8	22,80	294
Imprimante Canon 160 CPS	3950	710	9	22,80	360
Atari 130 XE	1490	—	—	—	—
Lecteur de disquettes	1490	—	—	—	—
Imprimante matricielle	1490	—	—	—	—
Atari 130 XE + Lecteur 1050	2950	730	6	22,80	180
Atari 130 XE + Lecteur 1050 + Moniteur monochrome	3650	744	8	22,80	294
Atari 130 XE + Lecteur 1050 + Moniteur couleur	5450	1249	12	22,80	599

COMMODORE 128

3 250 F TTC

Produits	Prix TTC (1)	Apport. compt.	Men-sua-lités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assurance
C 64 + 1541 + 3 cartouches	3490	584	8	22,80	294
C 128	3250	684	7	22,80	234
Lecteur 1571	3250	684	7	22,80	234
C 128 D	6490	1366	15	22,80	876
C 128 D + Moniteur couleur 1901	9990	1961	26	22,44	2371

TELESTRAT

3 990 F TTC

Produits	Prix TTC (1)	Apport. compt.	Men-sua-lités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assurance
Telestrat	3990	750	9	22,80	360
Lecteur disquettes Sedoric	2490	623	5	22,80	133
Oric Atmos + 3 logiciels	990	—	—	—	—

THOMSON TO9

8 450 F TTC

Produits	Prix TTC (1)	Apport. compt.	Men-sua-lités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assurance
TO9 + Moniteur monochrome	7990	1447	20	22,44	1457
TO9 + Moniteur couleur	9490	1902	24	22,44	2012
TO7.70 + Basic + Moniteur couleur	4490	923	10	22,80	433
TO7.70 + Basic + Lecteur cassettes + 2 jeux	3390	824	7	22,80	234
Pack MO5 (UC + Lecteur de cassettes + Crayon optique + 2 logiciels)	2490	623	5	22,80	133
Lecteur de disquettes	3250	684	7	22,80	234
Imprimante 80 colonnes	2950	384	7	22,80	234
Moniteur couleur Haute résolution	3150	584	7	22,80	234
Extension MO5 + Jane	1990	482	4	22,80	92
Q.D.D. TO7.70 + 4 logiciels	990	—	—	—	—

POUR TOUS MATÉRIELS 400 F PAR MOIS

AMSTRAD

Produits	Sup-ports	Prix TTC
La Geste d'Artillac	C/D	290/350
L'Affaire Vera Cruz	C/D	160/195
Théâtre Europe	C/D	140/220
Match Point	C/D	125/195
Scrabble	C/D	245/295
Eden Blues	C/D	140/220
Crafton et Xunk	C/D	140/220
3 D Voice Chess	C/D	160/199
Multiplan	D	499
D Base II	D	790
Turbo Pascal 6128-8256	D	740
Gestion Fichiers Mailing 6128-8256		790
Super Paint	D	395
Space Moving	C/D	295/395
Souris AMX		690
Lecteur de cassettes + câble (664-6128)		390
Crayon optique		290/425
Synthétiseur Vocal français	C/D	490/560
Tablette graphique Grafpad II	C/D	990

EXELVISION

Produits	Sup-ports	Prix TTC
Amiral Cup	C	190
Anaconda	C	190
Arcade	C	190
ATI 42	C	190
Cité d'Or	C	190
Midway 42	C	119
Sphynx	C	149
Tour d'Europe	C	190
Exel Text	K	490
Exel Drums	K	1190
Clavier mécanique		295
Exel Mémoire		590
Exel Modem		1090
Imprimante Exl. 80		3490
Lecteur de disquettes Exl. 135		3490

MSX

Produits	Sup-ports	Prix TTC
737 Flight Simulator	C	160
Super Tennis	K	249
Chess	K	199
Ping-Pong	K	240
Road Fighter	K	240
Mandragore	C	245
La Geste d'Artillac	C	290
Macadam Bumper	C	195
Kung-Fu	K	240
Aacko Base	C + D	560
Assembleur (français)	C	349
Aacko Text	C + D	560
Lecteur de cassettes + Câble		390
Table traçante Sony		1690
Imprimante matricielle Sony		3490
Imprimante 80 colonnes Philips		1990
Imprimante courrier Philips		2990

C	logiciel sur cassette
D	logiciel sur disquette
K	logiciel sur cartouche

ORIC ATMOS

Produits	Sup-ports	Prix TTC
Macadam Bumper	C	160
Triathlon	C	140
Master Paint	C	250
Mission Delta	C	95
Tyran	C	160
Compilateur graphique	C	250
Loritel	C	350

COMMODORE

Produits	Sup-ports	Prix TTC
F 15 Strike Eagles	C/D	119/185
Kennedy Approach	C/D	119/165
Flight Simulator II	D	590
Revs	C/D	119/195
Rambo	C/D	119/185
Élite	C/D	149/195
Commando	C/D	119/185
Kung Fu Master	C/D	119/185
Goonies	C/D	119/185
Eidolon	C/D	119/185
Little Computer People	C/D	119/160
Théâtre Europe	C	140
Macadam Bumper	C	160
Mandragore	C/D	245/295
Summer Games II	C/D	119/185
Winter Games	C/D	119/185
Impossible Mission	C/D	119/185
Voice Master		990
Power Cartridge		490
Sound Sampler		990
Megamem 50 K	K	360
Powerplan	D	650
Virgule Senior	D	750

MONITEUR PHILIPS (péritel)	
Monochrome	990 F TTC
Couleur	2490 F TTC

ATARI

	Produits	Sup-ports	Prix TTC
520 STF	Modula 2	D	1450
	Compil C	D	690
	Macro Assembleur	D	590
	Éditeur	D	290
	Flip Side	D	390
	Mudpies	D	390
	Crimson Crown	D	390
	Transylvannia	D	390
	Lands of Havoc	D	290
	K Spread (tableur)	D	690
	Ultima II	D	490
130 XE	Tablette tactile	K	650
	Atari Logo	K	790
	Atari Text	K	890
	Nostradamus	D	250
	Caméléon	D	200
	Pole Position	C/D	129/185
	Conan	C/D	129/185
	F 15 Stricke Eagle	C/D	165/215
	Bruce Lee	C/D	139/195
	Rescue on Fractalus	C/D	139/185

THOMSON

Produits	Sup-ports	Prix TTC
Airbus	K	390
Beach Head	C	195
Karaté	C/D TO9	190/230
Las Vegas	C/D TO9	250/320
La Geste d'Artillac	C	290
Mandragore	C/D TO9	245/290
Les Dieux du Stade	C/D TO9	150/190
Omega Planète Invisible	C	250
Super Tennis	C	195
Sortilèges	C	190
Empire	C	195
Lorann	C	195
Chopliffer	K	345
Blitz	K	490
Color Calc	K	990
Color Paint	K	990
C.A.O.	C	350
Forth	C	350
Clavier TO7.70		590
Clavier MO5		540
Synthétiseur Vocal		490
Interface Midi		1490
Megabus + Câble		590
Mini Serveur		1950

VIDEOSHOP l'espace le plus micro de Paris

Du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h.
50, rue de Richelieu 75001 Paris - Tél. : (1) 42.96.93.95 - Mét. : Palais-Royal
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tél. : (1) 43.21.54.45 - Mét. : Raspail

BON DE COMMANDE à adresser à VIDEOSHOP, Département VPC, BP 105, 75749 Paris Cedex 15

Nom
Prénom
Adresse
Code Postal ____ Ville
Téléphone
☐ Je désire recevoir une documentation sur :

Joindre 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi.
☐ Je possède un micro ordinateur :

☐ Je vous adresse la commande suivante :

DÉSIGNATION	PRIX TTC
Montant total TTC	

PORT GRATUIT

☐ Je choisis la formule de règlement : ☐ Au comptant ☐ À crédit*
☐ Je vous joins mon règlement par :
☐ Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Contre remboursement (100 F en sus).
*(Joindre : photocopie carte d'identité, RIB, dernière fiche de paie, quittance EDF.)

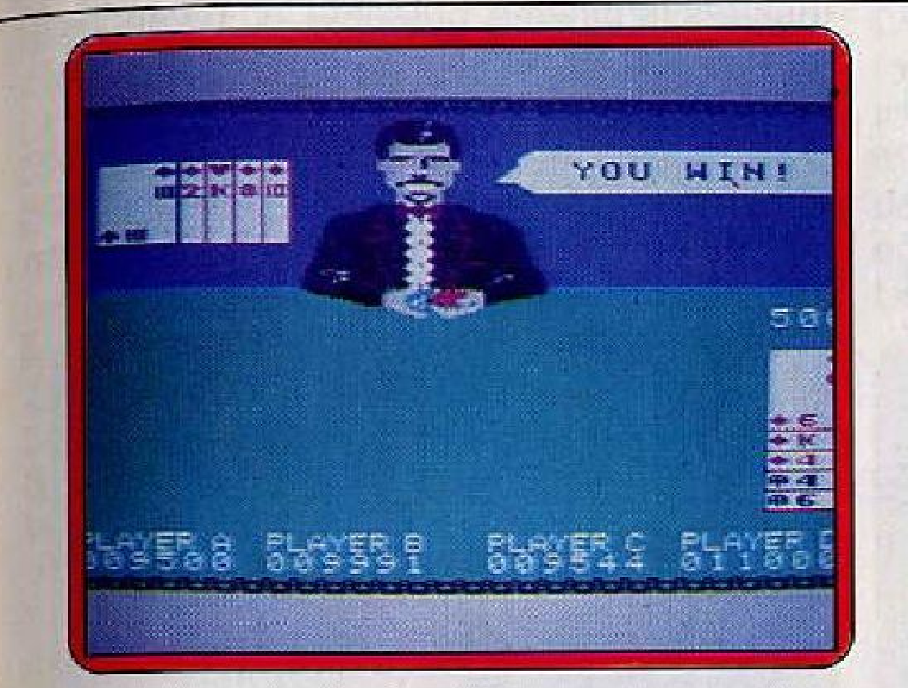
L'oudler, le mort et le chien

« Quand mon micro a étendu un carré d'as de cœur sur son écran vert, j'ai commencé à avoir des doutes. Il trichait comme il compilait. Impossible d'avoir la main ». Science fiction ou présent ? *Tilt* a hanté les microprocesseurs brûlants et les bandes magnétiques échevelées. Deux, trois cartes se sont envolées.

Cinq heures du mat, la ville haute s'endort, jalousement lovée autour de ses dollars. Dowton Manhattan, rien ne va plus. Les tripots clandestins jubilent. L'homme au bras d'or a la donne nerveuse. La fumée des Lucky strike transforme l'arrière salle en bain turc, les cendriers débordent. La tension nerveuse est à son comble. Transpiration, tics, la moindre étincelle déclencherait le massacre. Pas de pitié pour les tricheurs. Ici on joue gros, pas de place pour les épiciers. Le liquide ambré a la couleur de l'alcool, son nom sonne comme un nom d'alcool : c'est de l'alcool. De « l'Arnaque » à « la Clé de verre » en passant par « Scarface » et « Asphalt Jungle » : le mythe du joueur a inspiré nombre de réalisateurs. Les logiciels ne pouvaient faire l'impasse sur ce vice inné de l'homme.

Les programmeurs ont naturellement cherché l'inspiration autour des tables de jeu. Ici l'électricité n'est plus seulement ambiante. La tension se mesure aussi en Watt. L'ordinateur a remplacé la banque ou le donneur.

La plupart des jeux proposés sont d'origine anglo-saxonne. Les références empruntent plus au « dégaine cow-boy » qu'au « tu me fends le cœur ». Ainsi si la ludothèque foisonne de pokers, black jack et bridges, les Marius en puissance n'auront en revanche aucune belotte à se mettre sous la dent. Les tarots ne sont pas non plus légion. Le joueur



gaulois et rigolard ne fait apparemment pas recette, opposé au héros de roman noir ou de western.

Black jack et poker

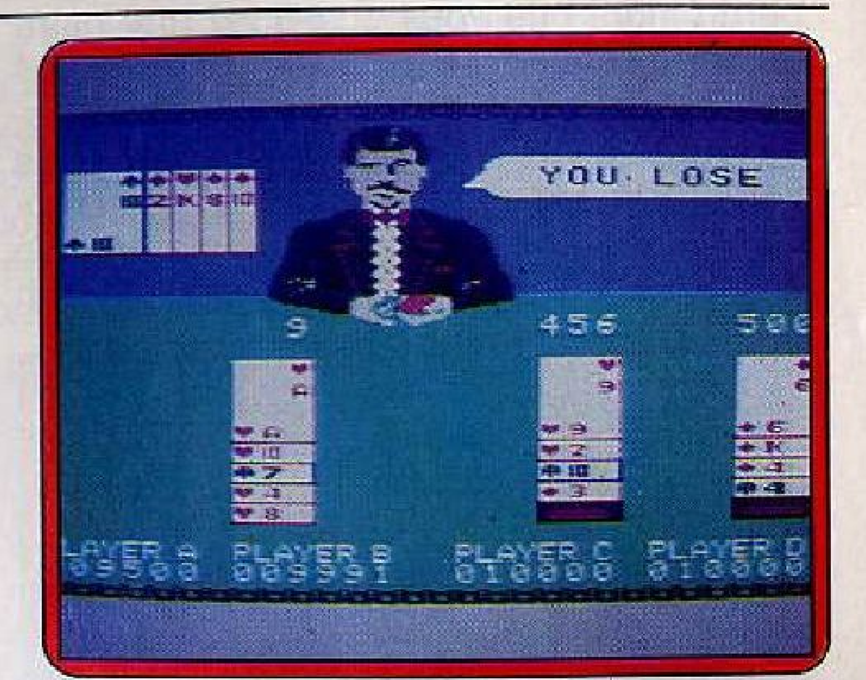
Commençons par les maîtres jeux des saloons ou salles de casino : le Black Jack et le Poker. Tout est dans la mise, le bluff et le rapport de force des piles de jetons. Pour gagner : le goût du risque, l'aplomb et de la chance.

Black Jack/Poker : gomina, moustache assassine et clin d'œil chavirant vous accompagnent tout au long de la partie. En fond musical : Rag Time répétitif, certes, mais entraînant. Le bruitage imite avec réalisme le claquement sec des cartes sur le tapis vert. Côté graphisme rien à redire. Le donneur a pris les traits de Clark Gable. Ironique et railleur : il ne manquera pas une occasion de vous traiter de perdant et de malchanceux (player A is a dud) d'autant qu'il a lui-même une chance écœurante. Le capital de départ oscille entre 1 et 99 999 dollars selon votre gourmandise. Le jeu accueille jusqu'à cinq joueurs.

Sur la table de Black Jack les mises, plafonnées à 499 dollars, se font en une fois avant chaque distribution. Les flambeurs pourront, une fois les deux premières cartes dévoilées, doubler la mise. Ils n'auront alors droit qu'à une seule carte supplémentaire. Pour se rapprocher le plus possible des vingt et un points le joueur redemande autant de cartes qu'il le juge nécessaire.

Le jeu reprend scrupuleusent les règles du Black Jack. Ainsi tout joueur qui tire cinq cartes sans dépasser le seuil fatidique des vingt et un points gagne. A égalité avec la banque, vous récupérez votre mise. Elle est doublée quand vous gagnez. De même si vous tirez une paire dès le départ vous pouvez diviser votre jeu et jouer deux parties simultanément.

Crochet vers la table de poker qui limite la mise de départ à 100 $ et les mises ultérieures à 200 $. Dans ce poker contre la banque, il faut payer pour chaque carte supplémentaire. C'est assez limité. Impossible de changer les cartes, de faire un pot ou



de bluffer l'adversaire. Tout le suspens tient dans le montant en jeu et le dévoilement successif de la main. Dans l'ensemble un très bon logiciel qui se démarque des autres par son graphisme original. (Cartouche Coleco pour *CBS Coleco.*)

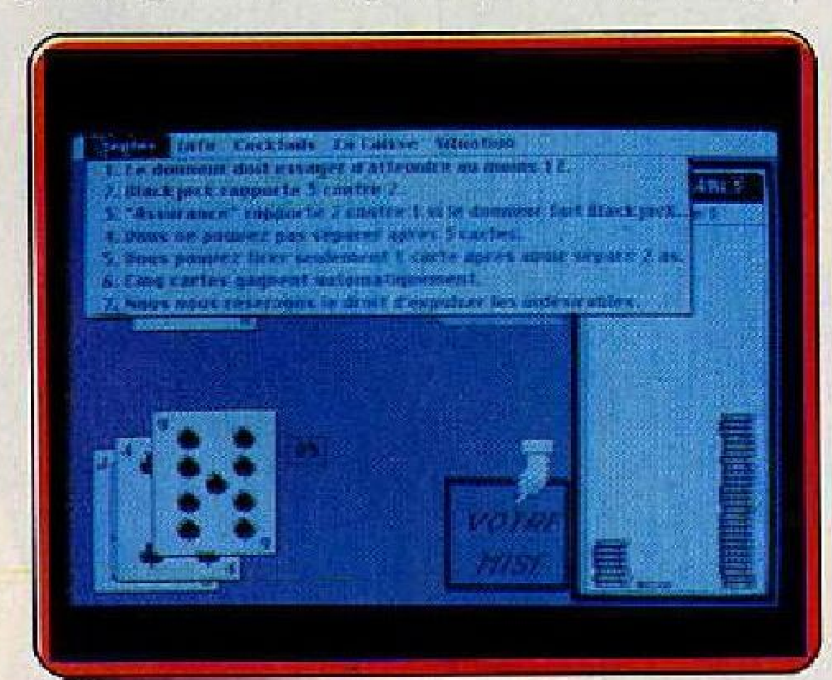
Exel Poker : unique jeu de cartes sur *Exelvision* cette version du poker est des plus pauvres. La mise se fait en une fois. Rien que cela enlève déjà tout le sel au jeu dont l'intérêt réside principalement dans le rapport de forces des mises. Il est possible de jouer de une à cinq personnes. En réalité chacun joue à son tour contre l'ordinateur. Ce dernier ne montre jamais sa main, il n'en a pas. C'est d'autant plus énervant qu'il vous annonce arbitrairement que vous avez ▶

perdu alors que vous possédez une paire de six. En fait il ne prend en compte vos figures qu'à partir des paires habillées. Avec une telle paire vous gagnez deux fois votre mise. Un brelan, trois fois. Le jeu propose à la fin de chaque partie victorieuse de faire banco. Cela revient à jouer son gain



à quitte ou double en pariant sur la couleur d'une carte cachée.
Lorsque l'on gagne, l'ordinateur vous rembourse votre gain au carré. Des cinq cents francs, capital de départ, il est fréquent de passer au milliard. C'est totalement incohérent mais marrant. Ce petit plus ne vient néanmoins pas rattraper ce jeu de qualité médiocre et au graphisme plus que moyen. (Cassette Electron pour *Exelvision*.)

Mac Jack : l'amateurisme n'est plus de mise, les plaisantins sont priés d'aller se rhabiller, on joue sérieux. *Mac Jack* se réserve le droit d'expulser les indésirables. Ce Black Jack sur *Macintosh* reprend scrupuleusement les règles officielles. Ambiance Casino professionnel. Sur la droite de l'écran s'entassent les piles branlantes de jetons. Le tapis vert occupe la position centrale. Le menu se consulte à tout moment pour revoir les règles ou commander un rafraîchissement, et le tout s'effectue bien sûr sous la commande exclusive de la souris.
Vous débutez la partie avec un prêt de cent francs. Votre solde est donc négatif de cent. Au bureau de change vous pouvez modifier à tout moment la valeur des jetons au choix : un, cinq ou vingt-cinq unités pour les gros joueurs.
Comme dans tout casino qui se respecte les mises sont plafonnées. Impossible de parier plus de vingt-cinq en début de partie. L'ordinateur augmentera votre crédit au fur et à mesure de votre expérience.



Il faut atteindre un minimum de dix-sept points. Au dessous de dix-sept et au dessus de vingt et un vous perdez à tous les coups. Cinq cartes sont toujours gagnantes, c'est la prime de risque. Le rapport est de trois contre deux. Pour limiter les pertes vous pouvez « contracter une assurance ». Votre rapport sera alors de deux contre un si le donneur fait « black jack ». Si vous tirez d'entrée une paire vous pouvez séparer, ce qui revient à mener plusieurs parties de front.
Quant aux commentaires qui parsèment le jeu — ils ne font pas preuve d'une imagination ni d'un humour débordants — ils ont au moins le mérite d'être en français.
Jugez sur pièces : « Encore un qui perd ! Etes-vous un dur à cuire ? Jouez-vous au vingt et un ou au vingt-cinq ? Le coup de grâce, salut les sous ! » Quolibets aussi

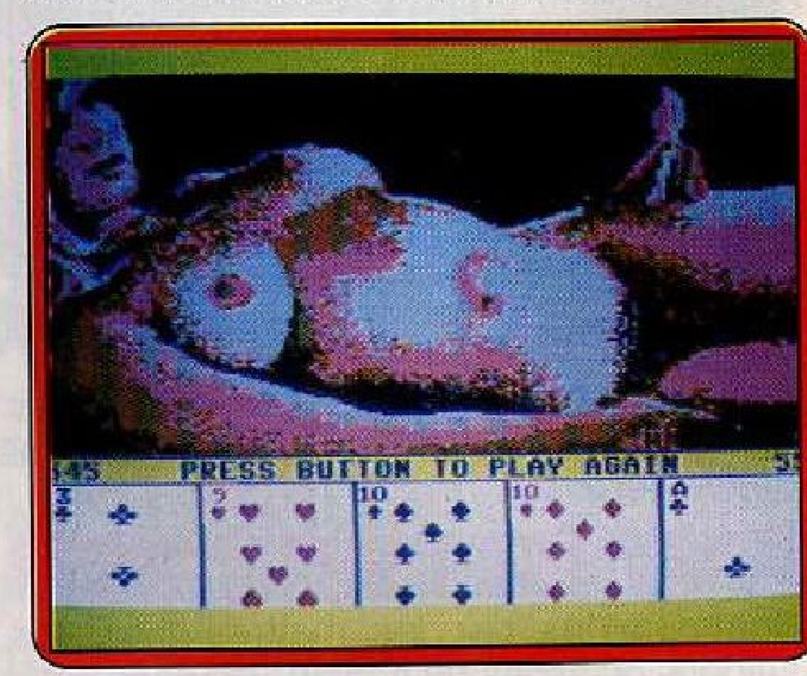


négatifs qu'énervants. Ce détail n'entame pas l'intérêt de la partie. (Disquette FIL pour *Macintosh*.)

Déshabillez-moi

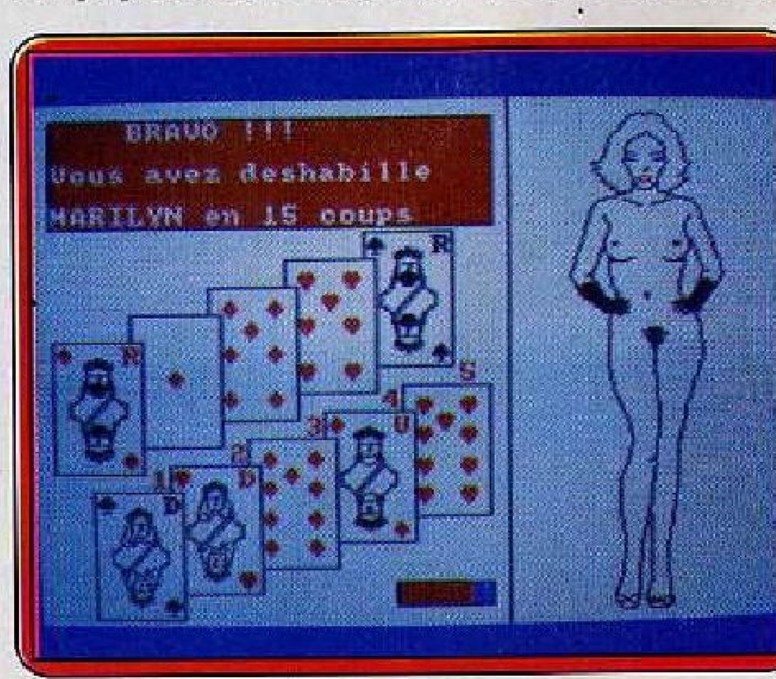
Les polissons avides de soirées chaudes et débridées sont particulièrement gâtés. Les polissonnes le sont nettement moins. La diversité règne, la qualité aussi. Malheureusement le graphisme n'est pas toujours à la hauteur des espérances.

Strip poker : alléluia, les hommes sont là ! Enfin un éditeur qui n'a pas oublié la gente féminine. Autant vous dire que je partais avec un a priori très favorable. Sexes forts et faibles sont gâtés par ce logiciel. Mais malheureusement l'équilibre n'est respecté que dans la version sur *Apple*. (Pas le moindre mâle pour satisfaire la libido féminine sur *Commodore 64*.) Il y en a pour tous les goûts. Retournez-moi souvent et je serai blonde ou brune, monsieur muscle ou gentil blondinet, pour votre plus grand plaisir. Ces messieurs se sont cantonnés dans le style sport ; jean et chemise. Une des partenaires féminines, présente, en revanche, un côté éternel féminin avec dessous affriolants, qui risque de vous plaire.
Pour respecter la loi du nombre nous ne rendrons compte que des parties engagées contre Melissa et Suzy. La belle est allongée dans la partie supérieure de l'écran.



Votre jeu occupe la seconde moitié. Capital de départ, 100 $ de part et d'autre, car si Melissa se déshabille, vous aussi. Tous les 100 $, et cela va très vite, vous perdez chemise ou dessous. Chaque tour débute par « le tapis pleure » obligatoire : la mise d'entrée est de 5 $ pour avoir des cartes ; Le logiciel ne connaît pas les finesses de l'ouverture. Pour gagner il n'est pas nécessaire de posséder une main minimum. Vous pouvez, au choix, parier, suivre ou relancer. Bref le programme se déroule de la façon la plus classique.
Peu à peu on apprend à connaître la philosophie de son adversaire. On s'aperçoit alors qu'il vaut mieux jouer gros. Notre effeuilleuse n'a pas le cœur bien accroché. Au-dessus d'une certaine somme elle ne payera pas pour voir et c'est vous qui vous rincerez l'œil. Le bluff marche et c'est des plus savoureux. Des roulements de batterie accompagnent le déshabillage progressif de Melissa, qui maudit ciel et terre, se sent pleine de courant d'air et vous demande d'éteindre la lumière, car c'est plus correct. La donne est rapide, le graphisme satisfaisant et vos partenaires plantureuses. Il est difficile de ne pas se laisser prendre au jeu. Le poker est lui-même d'un bon niveau. Il semble s'adapter à votre tactique. (Disquette Artworx pour *Apple* ; cassette pour *Commodore 64*).

Strip poker : le logiciel vous propose de



déshabiller Marylin. Il y a vol sur la marchandise. Cette Marylin n'a pas le diable au corps. Son physique et ses vêtements, jupe bleue et corsage rouge acryliques, la rapprocheraient plus de la vendeuse Prisunic que de la star éternelle.
Le programme ne connaît aucune des nuances du jeu. On ne mise pas chez ces gens là. Ce qui appauvrit singulièrement la partie. Ne parlons même pas des minimums d'ouverture ou des pots, totalement inexistants. Il s'agit de déshabiller Germaine en vingt donnes et donc gagner huit fois. Un compteur de partie vous indique le nombre de manches restant à jouer. Le changement des cartes n'est autorisé que si le joueur possède un as dans le vôtre. Heureusement le donneur parsème généreusement les as dans votre jeu. Pour en finir avec ce logiciel médiocre, notons que le graphisme des cartes est des plus sommaires, ce qui entraîne souvent des erreurs de jeu. (Cassette Core pour *Amstrad*).

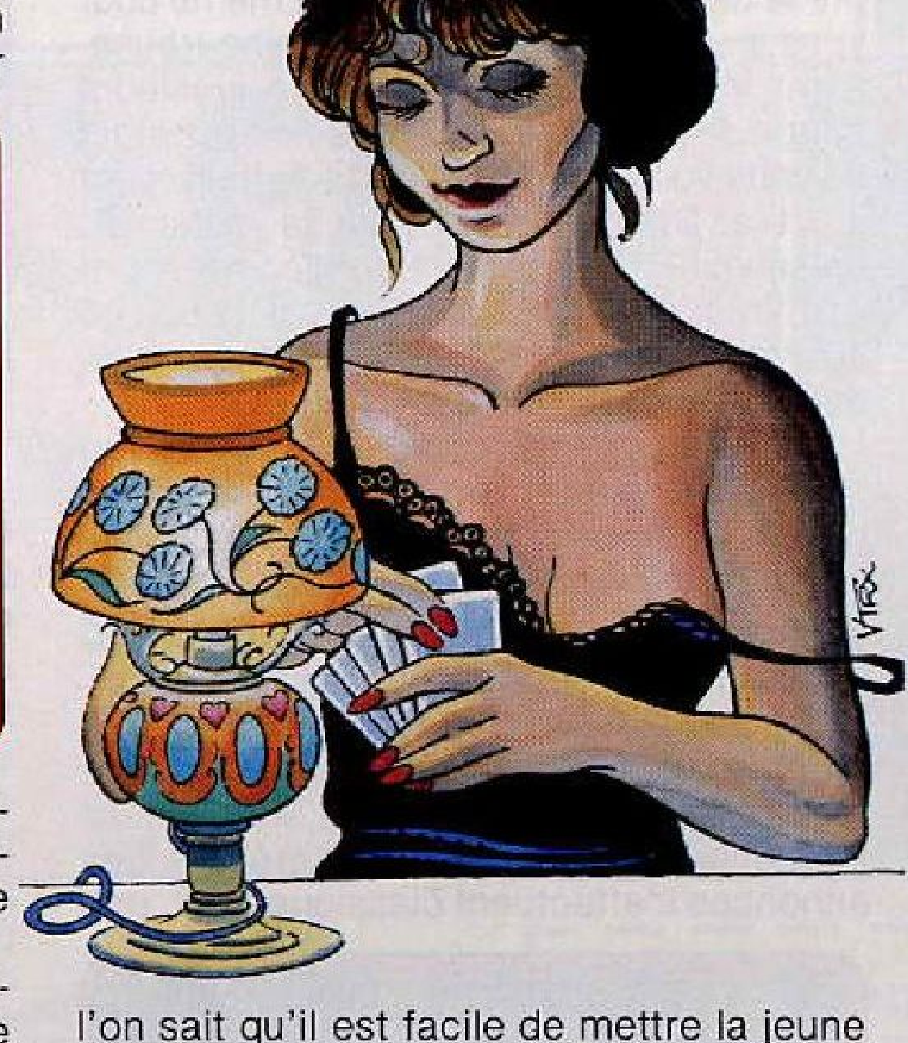
Strip poker : un poker coquin qui ne se prend pas au sérieux, cela fait quand même du bien. Les graphismes sommaires déçoivent, surtout pour ce genre de jeu, où le vieux vicieux qui sommeille en chacun de nous espère toujours se rincer l'œil à bon compte. Vicieux, et non vicieuse, car



encore une fois la seule personne à se déshabiller est une gente demoiselle. En revanche l'animation et les textes apportent une note d'humour, très à propos.
Lorsque la voluptueuse Mindy joue sa chemise — ou bien pire encore — l'autre joueur, en forme de carte à jouer, transpire à grosses gouttes à l'instant fatidique du retournement des cartes. Si, par malheur Mindy l'emporte, il pousse un « sigh » à transpercer le cœur. Aussi drôle que de voir minauder sa partenaire quand elle doit dévoiler ses dessous. Le jeu lui-même n'apporte pas de surprise. Les règles classiques du poker sont respectées, c'est le moins qu'on puisse attendre. Un strip plutôt original qui renouvelle un peu la triste loi du genre. (Cassette Knightsoft pour *Amstrad*).

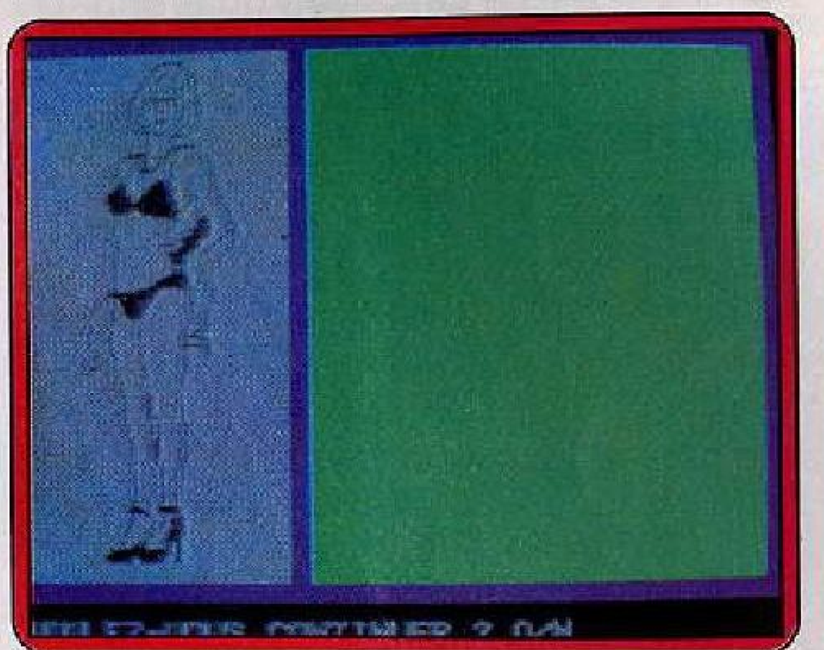
Strip Black Jack : lueur d'espoir au départ quand le programme vous demande de décliner votre identité : homme ou femme. Déception : quelque soit la réponse, la même blonde apparaît sur l'écran. Gironde, elle répond aux critères américains et se présente poitrine en avant.
C'est à vous d'ouvrir le jeu et de risquer le tout, sans prime. Votre partenaire jouera toujours après et tentera de faire autant ou mieux. Le plus souvent elle se contentera de l'égalité. C'est celui qui perd qui s'y colle. Et un pull, un.
Le jeu perd un peu de son piquant lorsque





l'on sait qu'il est facile de mettre la jeune femme dans le plus simple appareil. Il n'est pas nécessaire d'aller jusqu'à dix-sept pour gagner. Aucune mise n'intervient pour aiguiser l'intérêt.
Le programme est correctement réalisé mais le jeu, trop simpliste, ne favorise pas une grande variation stratégique. (Disquette Sansoft pour *Apple II*).

Strip 21 : les bourgeoises s'encanaillent. C'est au Black Jack que vous déshabillerez Jane : tailleur, escarpins et collier de perles. Loin du charme discret de la bourgeoisie, Jane ressemble plutôt à Margaret Thatcher en plus jeune, mais aussi excitante. Si vous perdez elle vous demandera poliment d'enlever veste, gilet, chaussures en passant par maillot, slip et médaille. Votre capital se compose de dix accessoires et vêtements divers.
Le graphisme est moyen. L'écran n'affiche que la carte que vous venez de tirer. Votre jeu est symbolisé par un compteur des plus explicites. Sa tactique de jeu est déroutante pour ne pas dire incohérente. Ainsi elle s'arrêtera parfois à dix points, lorsque ce n'est pas à sept ou à cinq. C'est assez incom-



préhensible. Lacune gênante, le jeu n'intègre aucune mise. A l'actif de ce logiciel, l'originalité de la créature choisie. Pour enlever son tailleur, elle prend des poses d'effeuilleuse professionnelle, tout en continuant à vous appeler très chèr. (Cassette Micropuce pour *Oric*).

Arsenic et vieilles dentelles

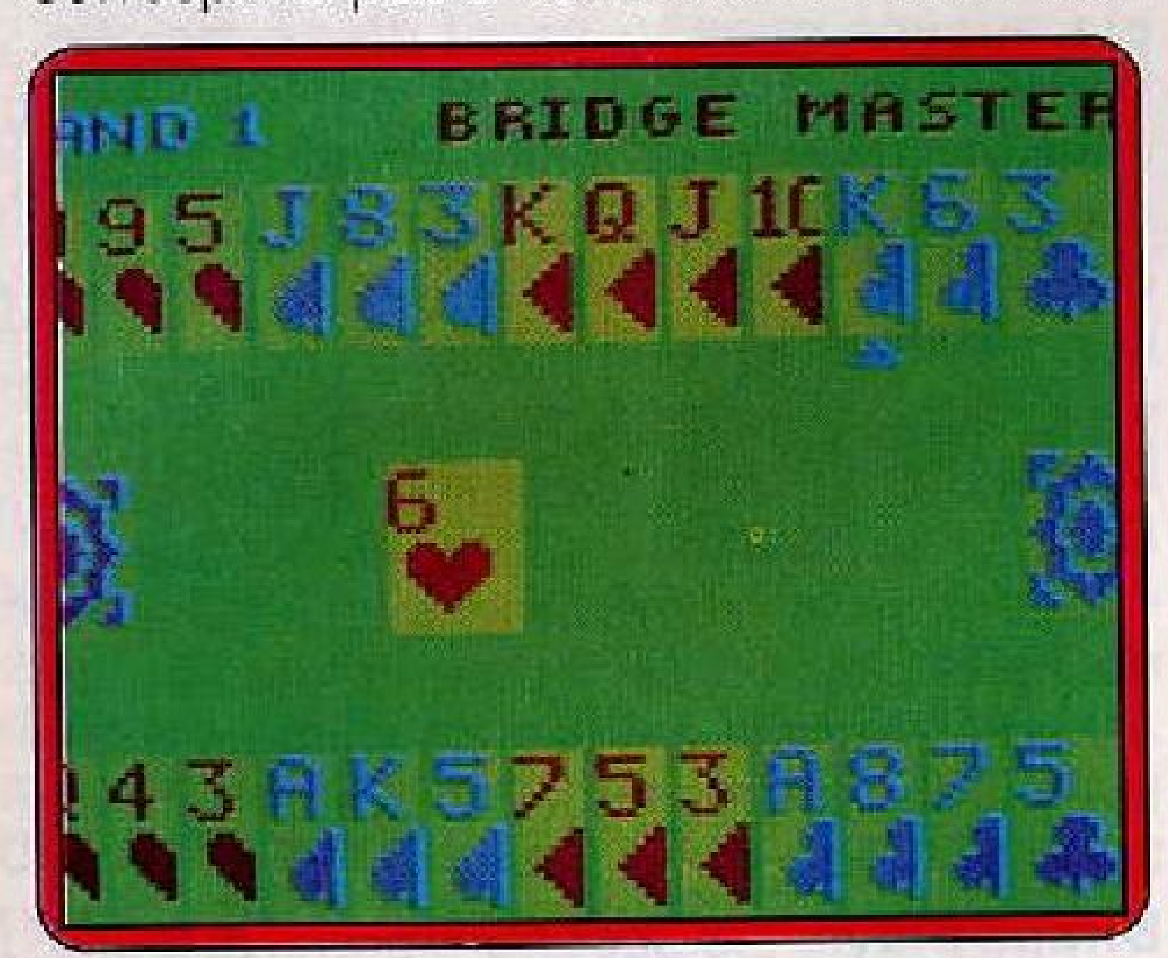
Difficile de faire tenir toutes les finesses et nuances de la crème de la crème des jeux de cartes en un seul programme. Si les aspects éducatif et entraînement tiennent le haut du pavé, le jeu véritable se limite à la portion congrue.

Bridge player : le *Spectrum* prend la place des trois partenaires manquants. Vous occupez toujours la place méridionale. Les donnes tirées au hasard à chaque fois sont malheureusement un peu traînantes. Que les enchères commencent.
Pour les fins joueurs précisons que le programme joue le système Acol et pratique les conventions Stayman et Blackwood. Les enchères pratiquées par l'ordinateur sont correctes. Vous pouvez sauter le stade des annonces en regardant les quatre mains et en choisissant d'emblée le contrat. Si votre camp emporte le contrat, ce sera à vous de jouer le mort. Le programme n'est pas de taille à rivaliser avec un joueur de compétition mais il offre un bon niveau et pratique impasse et répartition.



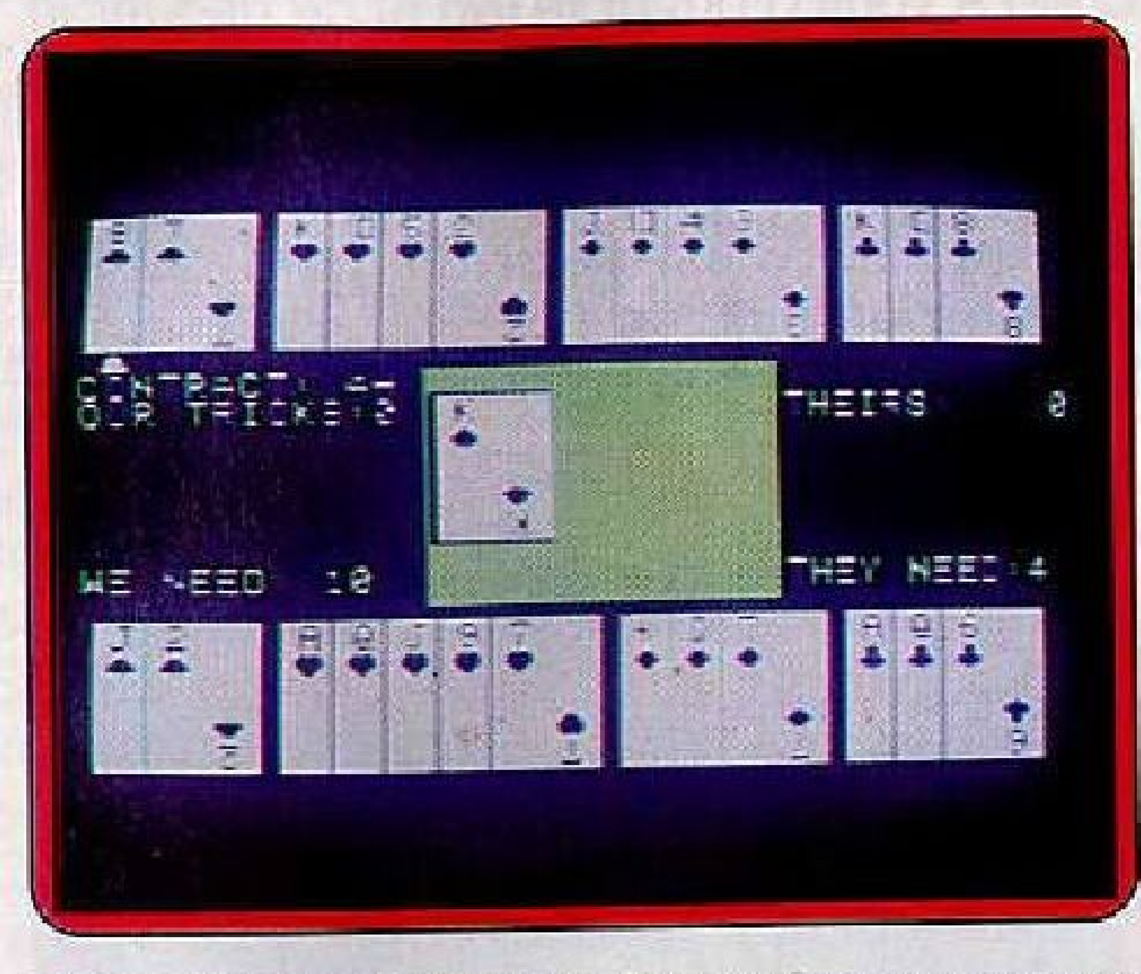
L'ordinateur tient le compte des plis réalisés. A la fin de la donne, il vous informe du nombre de chutes ou de levées supplémentaires et tient les comptes des points de la partie et de l'ensemble des parties jouées. Vous pouvez alors passer à la donne suivante, choisir de revoir les quatre mains et éventuellement rejouer la donne. Sans que cela ne compte pour la marque bien évidemment.
Les possesseurs d'imprimantes pourront éditer les quatre mains, le déclarant et le contrat demandé. Un bon programme pour joueurs débutants ou moyens. Les graphismes sont clairs. (Cassette CP Software pour *Spectrum*).

Bridge master : le programme est plus un professeur de bridge qu'un partenaire. Il prend naturellement la place des trois autres joueurs. Vous choisissez une donne parmi les cent disponibles. Autoritaire, l'ordinateur refuse votre annonce si elle ne correspond pas à votre main. Il vous indique la bonne enchère. Une fois le contrat établi, Bon prince, il vous indique votre pourcentage de réussite.



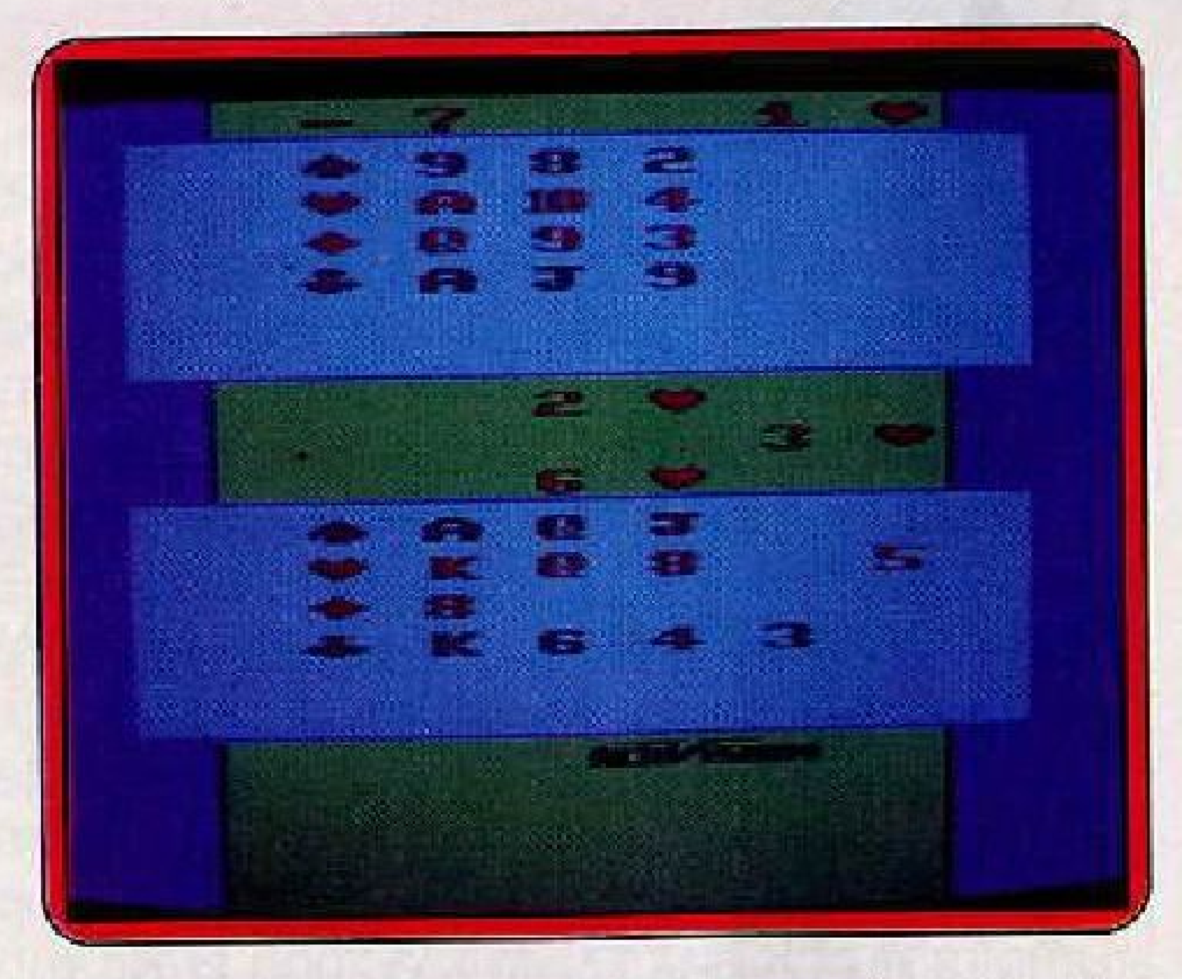
Le jeu de la carte peut commencer. Là encore, le programme refuse les coups qu'il considère trop faibles. En revanche, si vous jouez une carte valable qu'il n'a pas sélectionnée, il le signale, tout en jouant la carte de son choix. Si vous vous trouvez dans une impasse l'ordinateur se fait un plaisir de jouer le coup à votre place. Un nouveau pourcentage de réussite marque la fin de la donne.
Vous peaufinerez votre technique en rejouant à volonté une main. Le programme aime aussi à faire de vous un simple spectateur en manœuvrant en solitaire. Cette fonction est très utile au débutant qui peut ainsi analyser la stratégie de l'ordinateur. Ce programme pratique toutes les règles avancées du bridge, il permet donc des progrès rapides. Regrettons seulement qu'une option « jeu normal » ne soit pas disponible. (Cartouche + cassette Dragon Data pour *Dragon*).

Bridge : comme *Bridge Master*, *Bridge* est plus didactique que ludique. Touffu, il ne comprend pas moins de onze parties différentes. Les tout-débutants trouveront leur bonheur dans le manuel qui évoque les rudiments de ce maître-jeu des cartes. Au menu : une série de tests d'apprentissage.

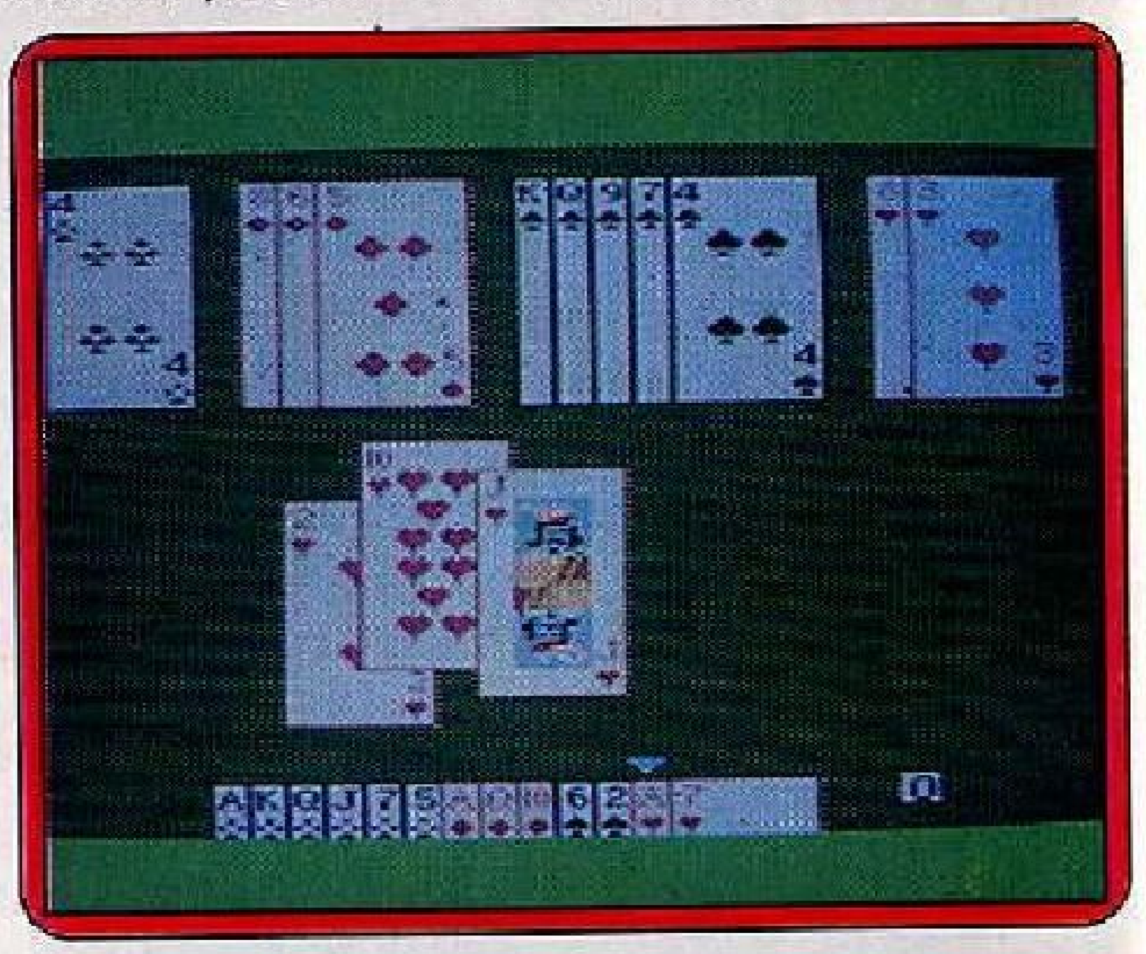


Vous apprendrez à maîtriser les annonces avec main faible ou main forte, les réponses puis les interventions à différents niveaux ; lorsque le système des annonces et des enchères n'aura plus de secret pour vous (score à l'appui), le moment sera venu de jouer la carte.
Parmi les cent donnes disponibles, les soixante-quinze premières sont des mains d'attaque et les vingt-cinq dernières des mains de défense. A chacune de vos erreurs le programme vous incite à reprendre la carte et à rejouer. Il le fait même pour vous si vous le désirez. Il est malheureusement incapable de reconnaître plusieurs coups de même valeur. Vous risquez alors de vous voir refuser une carte parfaitement jouable. Décourageant pour le joueur de bon niveau. Le jugement dernier intervient à la fin. L'ordinateur fait alors part de ses appréciations, selon ses critères bien évidemment.
Un programme très complet à réserver en priorité aux débutants et aux joueurs faibles car il est loin de connaître toutes les finesses du jeu. (Disquette C.B.S. pour *Apple II*).

Bridge : la bonne vieille console *Atari 2600* révèle parfois des ressources insoupçonnées. Oui, c'est vrai, elle joue au bridge. Le graphisme est sommaire, le jeu de la carte pas vraiment génial. D'accord. Mais la mise en œuvre est facile, et le jeu agréable. Les annonces s'effectuent classiquement, uniquement entre vous et votre partenaire. On ne risque pas le contre, mais cette absence d'annonces adverses gêne aussi bien pour choisir son contrat que pour certaines attaques. On ne sait rien des autres mains. Ensuite, tout coule de source. Les commandes se font à l'aide du joystick, et le dernier pli ramassé, la partie peut être rejouée, éventuellement avec un autre contrat, et après avoir pris connaissance des mains des adversaires. Une option « pédagogique », est offerte pour améliorer sa technique, et observer la façon de jouer de l'ordinateur en position défensive. Ce logiciel bien conçu offre un entraînement facile et agréable, malgré les limites du programme. (Cartouche Atari pour *Atari 2600*).



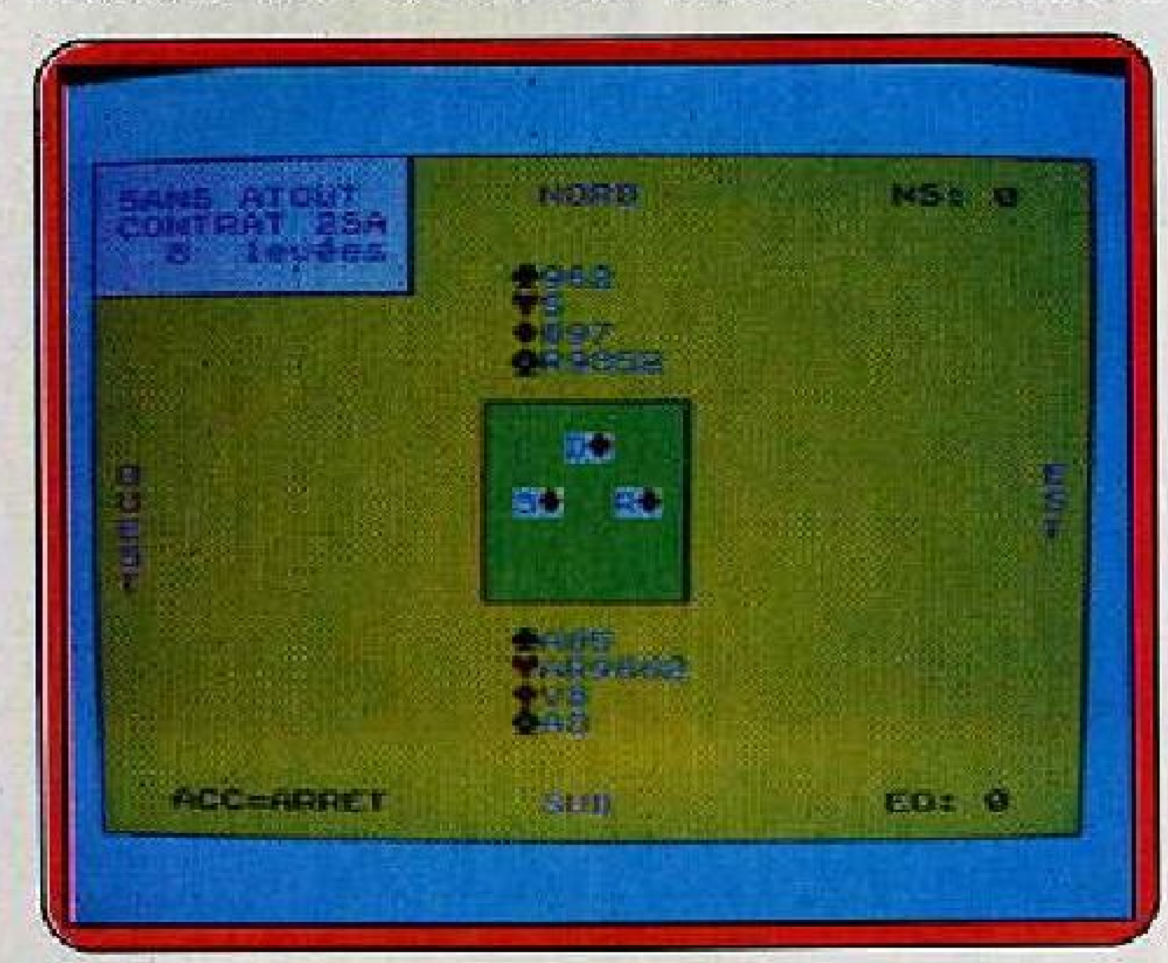
Bridge : un logiciel de bridge. Un vrai. Ni mini, ni pseudo. Un jeu complet, avec annonces et jeu de la carte, qui offre des possibilités intéressantes, et dont les performances sont très honorables.
La mise en œuvre est particulièrement simple. A peine besoin de lire la notice, pour peu que l'on ait l'habitude du bridge. Le jeu se déroule tout à fait normalement. L'ordinateur joue à la fois le partenaire et les deux adversaires, et n'hésite pas à demander un contrat. Le joueur humain se trouve donc, soit en position d'attaquant, soit de défenseur. Le déroulement de la partie s'effectue facilement. A la fin, l'ordinateur comptabilise les points et présente la marque selon les normes habituelles. Avant chaque partie, un menu permet le changement de certains paramètres, équipe par équipe. Par défaut, l'ordinateur joue mais il est possible d'adopter les techniques... Chaque joueur retrouve ainsi ses habitudes, et les plus confirmés pourront également choisir des méthodes différentes pour chacune des équipes, pour les tester. Le programme n'est certainement pas sans faille. Sa complexité est telle, le nombre de possibilités si élevés, que la machine peut parfois jouer de façon aberrante. Ces cas sont très rares, car ce programme profite de l'expérience des différents bridges sur *Apple* et *Macintosch*, du même auteur, qui se sont affinés au cours des années.



Bien entendu, il manquera toujours à l'ordinateur le feeling du grand joueur, qui annonce un contrat même s'il lui manque un point, ou s'abstiendra là où la machine se jette à l'eau, parce que mathématiquement le contrat semble jouable. *Bridge* est un logiciel abouti, réussi graphiquement, facile d'emploi, qui tiendra tête à de bons joueurs de société, et qui ne sera pas ridicule face au joueur de club. Du sérieux. (Cassette et disquette Nice Ideas pour *M.S.X.* et *Commodore 64*.)

Mini-bridge : ce logiciel n'est pas un véritable bridge, puisqu'il se cantonne au jeu de la carte. Les annonces, considérées comme un art difficile, sont totalement évacuées. L'ordinateur détermine lui-même le contrat, en vous laissant la possibilité de le refuser et d'en proposer un autre. Ce qui ne pose pas de difficulté, puisque le jeu de votre partenaire s'étale en clair sur la table. Ce parti pris provoque une certaine frustration. En bridge, la façon d'annoncer est capitale, les grands joueurs creusent l'écart avant d'avoir abattu leur première carte. Les débutants, en revanche, qui ignorent tout des délices d'un deux trèfles d'entrée selon Albaran et Le Dantu ou d'un quatre sans atout selon Backwood, découvriront les suaves subtilités des relances au mort et le frisson des impasses au roi.

Le jeu de la carte est puissant, et satisfait des joueurs entraînés. L'ordinateur joue avec discernement, et n'hésite pas à prendre certains risques calculés, comme par exemple tenter des impasses. Outil d'entraînement, *Mini bridge* permet de rejouer une partie en cours ou terminée, afin de chercher d'autres arrangements, soit en mode normal, avec votre jeu et celui du mort, soit avec les mains des adversaires étalées, pour observer la façon de jouer de l'ordinateur, soit enfin en mode totalement

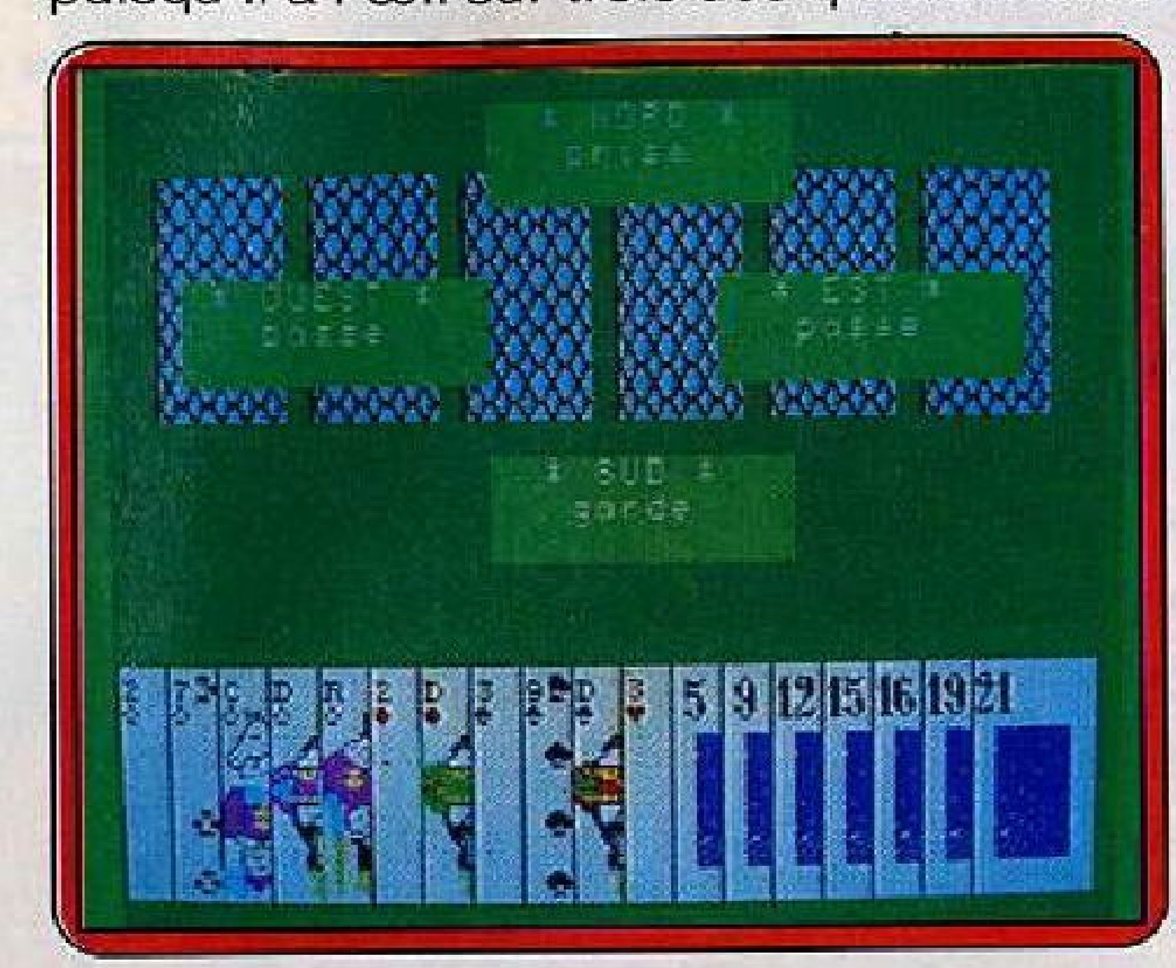


manuel. Vous jouez alors à la place de l'ordinateur. Il est également possible de distribuer les cartes, pour résoudre des problèmes et de créer un fichier de cinquante parties. Le manuel est assez bref mais clair. Vous le compléterez avantageusement par un ouvrage plus complet sur le jeu de la carte, qui sera immédiatement mis en pratique grâce à l'ordinateur. *Mini-bridge* remplit bien son contrat : initier et entraîner au jeu de la carte. Pour des parties complètes, avec les annonces, il faut se tourner vers d'autres logiciels (ce qui implique bien sûr d'autres ordinateurs)... ou trouver trois partenaires. (Cassette Edil Belin pour *TO7/70* et *MO5*).

Tables mixtes

Trois jeux pour finir : garde sans chien pour un tarot bien ficelé, incompatibilité entre qualité et quantité pour *Playbox* qui joue la carte du nombre ; hermétisme et ésotérisme pour un jeu qui nous vient d'Angleterre, le « cribbage ».

Jeu de tarots : seul contre trois ou plutôt contre l'ordinateur. Encore un vice qui vous entraînera tard dans la nuit. Prise, garde, garde contre, chasse au petit, tous les frissons du tarot à quatre sont à votre portée. L'ordinateur a une longueur d'avance puisqu'il a l'œil sur trois des quatre mains.



Soyez sans crainte. Il joue le jeu sans profiter de sa supériorité. Vous pouvez changer de main comme vous l'entendez, provoquer une donne aléatoire, voire choisir les cartes de vos compagnons de jeu si la stratégie n'est pas votre point fort. Vous prenez ? Le chien s'affiche (les blancs d'atouts et d'habillés ne comptent pas).

Le jeu commence, fidèle à la réalité. L'ordinateur, moins niais qu'on ne serait porté à le croire, ne joue pas son roi d'entrée. Le suspens reste entier. En revanche la chasse au petit ne rentre pas dans ses cordes. Pas question de tricher : sur l'atout on monte. Détail décevant : il est impossible de voir le dernier pli. A la fin de la partie s'affiche le nombre de points réalisés ou chutés ainsi que les scores. Le jeu est rapide et agréable et les graphismes soignés. Le dessin des cartes est superbe. Il s'adresse aux débutants ou aux joueurs en mal de partenaires. Sans surprise mais solide. Pas de règles dans la notice et un seul niveau de difficulté, dommage. (Cassette Nice Ideas pour *VG 5000* et *M.S.X.*).

Cribbage : adaptation d'un jeu visiblement très populaire en Angleterre, mais totalement inconnu en France, il s'adresse aux connaisseurs. Car si vous ne possédez pas les règles de jeu au départ ne comptez pas sur les explications énoncées dans le programme pour vous éclairer. La notice écrite est inexistante. Aucun secours du côté du



distributeur, ASN, incapable d'apporter la moindre information. C'est dommage.

Cribbage se joue à deux, en l'occurence vous affrontez l'*Oric* qui a un énorme avantage sur vous : il comprend ce qui se passe. Grossièrement le jeu se déroule en trois phases, la distribution et prise en main des cartes, le jeu et le bilan ou show. Chacune des phases donne lieu à une comptabilisation différente des points. Six cartes sont distribuées au départ. Le donneur en écarte deux pour former le « crib ». Par la suite on joue une carte à la fois en marquant des points dans certaines conditions. Exemple : deux points pour deux cartes consécutives de la même valeur, un point pour une suite de trois cartes, etc. Puis on procède au bilan. Avec une autre comptabilisation des points qui n'est pas plus claire, que la précédente.

Les points sont matérialisés par des fiches sur une espèce de tableau perforé. Voilà, si vous trouvez cela limpide, moi pas. Tous ceux qui ont compris peuvent écrire au journal. Je ne me prononcerai ni sur la qualité du jeu ni sur celle du logiciel. (Cassette UK Software Ltd pour *Oric*).

Playbox : ce logiciel intègre sept jeux sur la même cassette ce qui ne laisse rien présager de bon pour leur qualité respective. Ils se jouent seul contre l'ordinateur. Outre



le morpion, l'awari, le jackpot, hold-up et mastermind *Playbox* propose un poker et un poker patience.

Le poker est réduit à sa plus simple expression. Crédit de vingt-cinq, mise en une seule fois et changement des cartes. Les gains sont fixes pour chaque figure. Par exemple deux pour la paire et cent pour le flush royal. Sans grand intérêt.

Le poker patience est une sorte de mots croisés, les figures remplaçant les mots. Celles-ci s'ordonnent sur une matrice de cinq sur cinq. En début de partie toutes les cartes sont cachées. Vous les dévoilerez au fur et à mesure de la partie. Question de stratégie. Il faut donc ordonnancer les couleurs, chiffres et rois pour obtenir un maximum de full (15 points), carré (20 points) et flush royal (50 points) en colonne ou en ligne. Les figures, plus simples, rapporteront les points suivants : paire : un point, double paire : deux points, brelan : cinq, quinte : dix et flush : douze. Amusant mais limité. (Cassette Norsoft pour *Amstrad*).

conseille de garder votre argent (mais au fait, êtes-vous parvenu à le retrouver ?) car il vous sera plus utile ailleurs. Il y a deux autres appartements à l'étage : celui de votre ami Harry Cover (loquace mais abruti) et votre petit studio personnel (non, non, calmez votre ardeur, la femme de ménage refuse de vous y suivre !). Dans ce dernier, vous trouvez un ordinateur et une disquette du meilleur jeu jamais créé. Un bon conseil en tous cas : effectuez une sauvegarde avant de vous laisser tenter ! Bon, il est temps de sortir maintenant. Un grand bonjour en passant au concierge et vous vous retrouvez dehors.

Pour l'instant, vous ne savez toujours pas ce que vous cherchez (comme vous le fait remarquer d'un air goguenard le programme). Seuls le concierge (lorsque vous aurez mis la main sur un certain chapeau) ou l'agent secret (et caché) pourront vous fournir les indices principaux, mais il est encore trop tôt. Il fait beau et après cette matinée passée enfermé, sans doute aurez-vous envie de prendre un peu d'exercice. Je vous y invite en tout cas, en espérant que vous préférerez les exercices de souplesse aux exercices de force pure.

Pour poursuivre votre entreprise, vous devez emprunter la rue barrée. Mais l'agent de police 213 garde le passage et vous devez faire preuve d'astuce pour le tromper (un petit tuyau en passant : le monsieur chauve, très complexé par sa calvitie, peut vous aider si vous trouvez le moyen de lui faire repousser ses cheveux). Faites aussi un tour à la pharmacie et pourquoi pas à la casse, on y trouve des choses intéressantes, même si elles vous semblent inutiles au premier abord. Quand au punk, vous devez à tout prix réussir à gagner son amitié si vous ne voulez pas finir vos jours accroché à un ballon stratosphérique ! Après quelques péripéties, vous parvenez à franchir cette satanée rue barrée. Rien ne vous empêche d'aller vous distraire un peu à la salle de jeu, mais celà ne vous fera en rien progresser. Essayez plutôt de mettre la main sur l'agent secret pour recueillir quelques renseignements supplémentaires. Pour la suite de vos recherches, il faut vous montrer courageux et vaincre votre claustrophobie habituelle. Méfiez-vous des rats, ils sont dangereux lorsqu'ils sont affamés. Quant au monstre qui rôde, je vous laisse le soin de le découvrir vous-même. Une visite dans son antre m'a suffit, pour ma part ! La dernière partie de votre quête se déroule dans un pays lointain, où vous serez amené à cotoyer éléphants, gorilles, serpents et autres bêtes, sans compter votre fameux cousin Arsin, dont l'agent secret n'aura pas manqué de vous parler. Si tout se passe bien, vous pourrez enfin mettre la main sur les diamants fabuleux qui constituent votre héritage... et peut-être même sur un « petit » bonus supplémentaire. Le dialogue avec l'ordinateur se fait de manière classique (verbe plus complément), mais le vocabulaire est assez limité. Le programme est truffé de commentaires amusants et la synthèse vocale y bat son plein, sans compter quelques effets d'animation. Un bon jeu d'aventure en français, pas trop difficile. (Disquette M.C.C., pour *Apple II*).


La pharmacienne est facétieuse. Elle vous tire la langue. Gardez votre sang-froid.

Jacques Harbonn

Illustrations Jérôme Tesseyre

Meurtre sur l'Atlantique

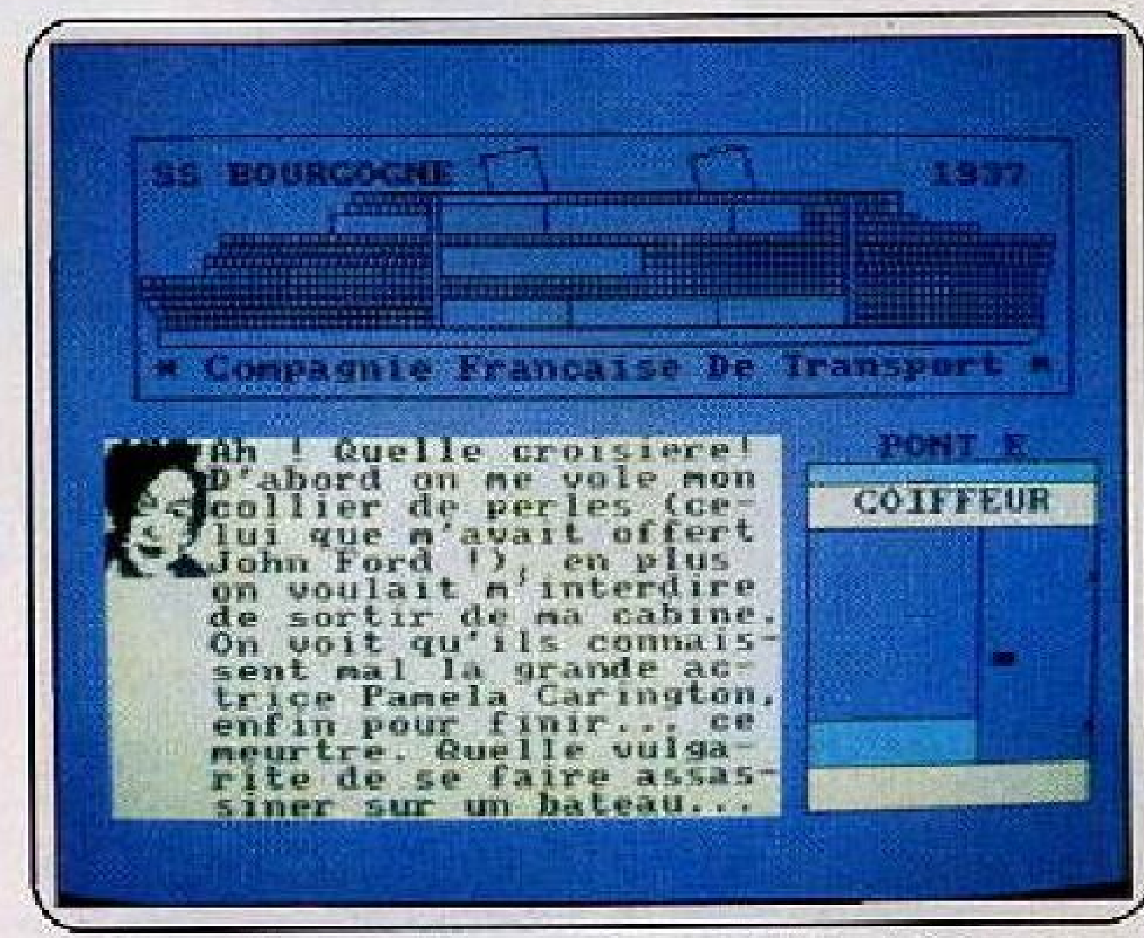
La croisière luxueuse tourne au jeu de massacre. L'assassin fait-il partie de l'équipage ou du gratin mondain ?

Un mort, trois disparus. « Je suis Georges Courrais. C'est moi qui ai découvert le mort en prenant mon service à cinq heures. Malheureusement on n'a rien vu, vous ne trouverez pas de témoins. » La grande actrice Pamela Carrington : « Ce meurtre ! Quelle vulgarité. » La postière Marie Annick Bionchon : « Je trouve qu'il se passe de drôles de choses sur ce bateau. » Le groom : « Je n'ai qu'un souvenir particulier de cette soirée : un passager étranger venant du bal est passé vers vingt-trois heures en grommelant, je vais le tuer. » Le matelot Mimile : « Vous savez la vie à bord n'est pas très drôle, alors on s'occupe comme on peut. » Enfin un jeu d'aventure où les héros ne sont pas inexistants. Loin des stéréotypes belle princesse et preux chevaliers fades, transparents et simplistes, les personnages sont vivants, palpables, ni tout noir, ni tout blanc, bref plus humains, et partant plus intéressants. Si stéréotypes il y a, ils sont variés et empruntés à une époque riche de mythes et de fantasmes : les années folles sur fond de compétitions technologiques, de climat international explosif, sans oublier les plumes d'autruches, le strass et les bulles de champagne. ▶

Le scénario rappelle les films français d'avant-guerre : modern' style et art déco. Construit presque théâtralement, il respecte l'unité de lieu : le « somptueux » paquebot Bourgogne, l'unité de temps : vous intervenez le lendemain du bal masqué, soir du drame. L'intrigue, elle, mêle les débuts de l'histoire de l'informatique, l'espionnage nazi et le racket auprès des commerçants sans oublier les « tragédies passionnelles ». Le plus savoureux est sans conteste la découverte progressive des personnages. Progressive, car certains ne se dévoilent qu'après six, huit heures de jeu. Quarante personnages-clés sont à bord : un vrai panier de crabes. Le graphisme, fait de photos digitalisées, ajoute à la crédibilité de l'ensemble. Vous retrouverez des têtes connues : Fabius en blanchisseur, Jack Lang, Charlot ou encore Mortimer et son inséparable pipe. Le paquebot, en coupe perpendiculaire, s'affiche en permanence sur votre écran. Un pixel scintillant indique votre position. Sur la droite une fenêtre décrit la pièce dans un dessin stylisé et carré, en harmonie avec le style de l'époque.

Côté documents, *Meurtre sur l'Atlantique* vole la palme d'or à *Meurtre à grande vitesse*, également développé par Cobra Soft. Les amateurs d'enquêtes jubileront. C'est original, drôle et très bien fait. Epluchons le dossier d'indices : coupure de journal qui annonce l'embarquement de Lavalière, le regretté disparu, et de son bimoteur le Sirius. Rapport de quart, liste des passagers, messages compromettants, radio-télégramme, photos et lettres anonymes, sans oublier le microfilm classique, le révélateur d'encre sympathique et le traditionnel message codé. En tout, plus de trente-cinq indices plus ou moins décisifs pour le déroulement de l'enquête. Le livret-guide est lui aussi très bien fait. Les photos et la liste des passagers sont fournies afin de réaliser un fichier. De plus les questions du concours pourront vous conseiller quant à la marche à suivre. L'heureux gagnant aura tout loisir pour se jouer son propre film lors d'une croisière en Méditerranée. Les perfectionnistes apprécieront la bibliographie qui leur permettra de s'imprégner du climat de l'époque.

Une seule méthode au départ : la méticulosité. C'est peut-être le côté le moins réjouissant : inspecter les cinq cents et quelques pièces du navire pixel par pixel prend des allures d'aiguille dans une botte de foin. Heureusement cette botte-là est très habitée et regorge d'aiguilles. Dans un premier temps tout se complique, les nouvelles découvertes ne faisant qu'emmêler un peu plus le nœud de l'intrigue. Mais très vite la trame s'éclaircit et par recoupements vous cernez peu à peu les différentes histoires. N'oubliez pas que tout vient à point à qui sait attendre. Au bout de huit heures, les disparus réapparaissent après un séjour dans les malles ou la cale du paquebot. Mais l'horloge ne joue pas toujours en votre faveur, ce ne serait pas drôle, l'ascenseur peut par exemple tomber en panne. Pour retrouver les personnes, référez-vous à la liste des passagers. Avant de fouiller les endroits interdits munissez-vous du mot de passe. L'encre sympathique n'est pas utile là où on le croit de prime abord.



Le coiffeur est le confident idéal. Sous ses propos badins, que cache Pamela Carrington ?



Le bal masqué était l'occasion rêvée pour accomplir un meurtre. Le chef d'orchestre dit tout.

Et puis si vous pataugez, vous pouvez toujours vérifier la véracité de vos découvertes grâce aux tests. Pour réussir, pas de secret : s'identifier au premier degré à Hercule Poirot, Miss Marple ou Phillip Marlow, chacun ses références, et mener une enquête comme si vous y étiez. De toutes façons, si vous n'y êtes pas du tout, appelez Cobra Soft, les indications évolueront au cours des semaines. (Version *Amstrad*, prix disquette et cassette : C. La version *Thomson* est en cours de réalisation, des adaptations sur *Commodore*, *Spectrum* et *Oric* sont prévues.)

Nathalie Meistermann

Message in a bottle

Marc

Marc Berling nous a envoyé des conseils très précis pour venir à bout de *The Staff of Karnath*. Pour ne pas dévoiler tous les secrets, et enlever le sel du jeu, voici des indications pour quelques pièces :
North tower upper. « Stoly » éteindra la porte électrique suffisamment longtemps pour que vous puissiez passer.
The morning room. Placez-vous à gauche de la table et tirez sur les fleurs à l'aide du sort « Ibrahim » jusqu'à ce qu'elles tombent par terre, libérant le morceau de pentacle.
The library. Utilisez « Yerobas » sur la pièce de pentacle avant de la prendre. Cela stoppera l'attaque du squelette.
East tower upper. Passez sous le crâne lorsqu'il monte.
The treasury. « Knossos » fera léviter le serpent.
The balcony. Utilisez « Forthrin » sur le moine et sur les armures. Ce n'est qu'après vous être enchaîné que vous pourrez éviter les chocs électriques.
The waiting room. Attendez une minute et observez le mur au-dessus du feu.
West tower upper. Utilisez « Ibrahim » sur le troll.
The timeless room. Utilisez « Throbin » sur le tapis avant de vous placer dessus pour le faire léviter, mais surtout, ne restez pas longtemps dans la pièce car le temps s'y écoule plus rapidement qu'à la normale.
Upper guard room. « Forthrin » vous débarrassera temporairement de la sorcière. Utilisez « Throbin » sur le bouclier accroché au mur, puis « Omphalos », et passez simplement sur la croix ainsi libérée. Cette croix vous est nécessaire afin d'éloigner le vampire qui garde la porte dans « the tower lower ».
South tower upper : passez sous l'araignée quand elle monte.
North tower lower. « Ibrahim » sur l'araignée libérera la pièce de pentacle dans the storeroom mais seulement pour un certain temps !

José

Euréka, au Moyen Age, avant de prendre la harpe, prendre le sac. Sur le nid d'aigle, il n'est pas nécessaire de tuer le rapace, tapez « creuser », « prendre tunique », « bas ». Pour délivrer Merlin, tapez « enlever harpe », « jouer harpe », « jailhouse rock » puis « prendre anneau ».

Gilles

Salut, je t'écris car je suis coincé dans Sorcery pour M.S.X. Sauver les huit sorciers est un jeu d'enfant, mais après je ne sais pas ce que je dois faire ?
Après avoir délivré tous les sorciers, il faut se rendre dans la salle.

Patrice

*Je suis coincé dans F.R.E.E. Dans le palier derrière l'armoire quand j'entre la phrase « pousse mur », l'ordinateur m'indique « clic », un cadran indique « ***prêt*** », et je ne sais pas ce qu'il faut faire. Je n'arrive pas non plus à ouvrir la trappe.*

Charles-Arthur

En réponse à Clément, bloqué dans Dallas quest, quand tu arrives à la poste, après avoir trouvé le flash, tu dois te décharger de ton sac à dos, pour ne pas mourir bêtement, désarticulé au bas de l'échelle vermoulue. Pour descendre l'échelle tu dois taper « climb ladder ». Dans King's quest, quel est le nom du gnome qui passe près de la maison ? Pour tuer le géant, vous devez aller chercher des petits cailloux (pebbles) et un lance-pierres dans le pays du géant. En présence du géant, taper « use the sling ».

Alain

Je suis complètement coincé dans Hacker. Que répondre au satellite à sa quatrième question : « identify location of test site ? »
Pour Stéphane (n° 28) et Jean-Stéphane (n° 28) : le passage secret se trouve derrière l'armoire. Il faut pousser l'armoire, arracher la goupille de la grenade et la lancer. Pour Olivier (n° 28) : tu as une brique et un garde. Assemble le tout et assomme le garde avec la brique !

Arnaud

Pour aider Rémi (n° 28) : pour allumer la pièce où il y a le téléporteur dans le Docteur Génius, il faut aller dans le vestibule, de là aller au sud puis à l'est. Prendre le briquet. Aller ensuite au nord, quand on est dans la pièce aux quatre directions. Aller encore une fois au nord, dans le noir, et là, allumer le briquet. Pour ma part, je suis bloqué devant la falaise de l'île maudite.

Ludovic

Pour Michel, dans Kikekankoi. Pour avancer avec la barque, il faut taper « rame », et pour quitter la barque « laisse barque ». A mon tour de demander de l'aide : je n'arrive pas à me débarrasser du robot.

François

Chers lecteurs de Tilt, la situation est grave ! Je suis coincé dans Dallas Quest. Comment me débarrasser de l'anaconda ? Quel objet faut-il donner au perroquet ? Au singe ? Peut-on monter sur le cheval qui se trouve dans la cour ?
Dans Spiderman, pour vaincre le lézard il faut prendre l'acide et le calcium, les mélanger dans le laboratoire. Ensuite retourner dans la salle où se trouve le lézard et lancer le produit obtenu (« Drop » ou « Throw »).

Olivier

Ouille ! Hacker pour Atari me pose un problème. Quel est donc le nom de ma compagnie ?
Toutes mes humbles gratifications au généreux (se) sauveteur.

Lionel

Je suis complètement bloqué dans Zorro pour Atari. J'arrive à prendre le mouchoir de la jeune femme enlevée, à marquer le taureau du « Z », à mettre les deux cloches. Là, dès que la deuxième cloche est installée, le caveau s'ouvre et on peut descendre. Ensuite, on y prend l'argent qui s'y trouve. Lorsqu'on a tout pris, on remonte et on va rechercher une trompette pour pouvoir récupérer la botte. Après, on descend dans le puits chercher le verre. C'est à partir de là que je suis bloqué. J'espère que quelqu'un m'aidera !

Grégory

Je suis bloqué dans Orphée. Je n'arrive pas à prendre la clé en rubis, dans le village. J'ai celle de la sorcière et j'ai le dragon à mes côtés. Comment ouvrir la porte nord dans le château de Satan ?

Jean

En réponse à Vincent et Gontran (n° 28), pour descendre sous la tour dans Le diamant de l'île maudite, il faut se débarrasser de l'araignée en lui lançant la massue, puis allumer la torche sur le volcan. Pour descendre taper : « ouvre la trappe » puis « descend ». La grille s'ouvre avec la clé qui est dans le paquet de cigarettes.
Pour Emmanuelle (n° 28) : dans le Sceptre d'Anubis tu dois prendre les allumettes et la lampe, taper « allume allumette », puis « allume lampe ». Pour la toile tu dois avoir l'épée et taper « tranche toile ». Pour les crocus « accroche corde » puis « franchis fosse ». Par contre je suis bloqué plus loin. Comment prendre le sceptre dans la salle des coffres ? Dans Orphée, comment prendre la clé des gardiens ? J'ai le mot de passe, mais les gardiens me rejettent.

David

Je viens de trouver comment entrer dans le château de Castle of Terror, pour répondre à Stéphane et Frédéric (n° 24). Suivre les consignes de Frédéric pour verrouiller le pont-levis. Après l'avoir fait, aller au nord. Vous vous trouvez devant une immense porte en chêne verrouillée. Tout semble indiquer qu'il faille trouver une clé. Mais non ! Allez-y en force en faisant « knock door ». Vous voilà prêt à entrer dans le « Castle of terror ». Mais il faudra charger la suite du programme avant de poursuivre votre superbe aventure. Bonne chance !

Hervé

Je suis actuellement sur la face B de Tyrann. J'ai trouvé le sceptre de paix, mais je ne comprends pas le langage des dieux et n'arrive pas au temple. Je compte sur tous les lecteurs de Tilt. Merci !

Thierry

Je réponds à Alexis (n° 27) pour the Hobbit. Après être sorti du donjon des Gobelins, il faut faire SE, E, SE, E. On trouve alors l'anneau qu'il faut prendre (wear ring), puis sortir du domaine des Gobelins par l'ouverture dans la grotte où l'on s'est fait capturer. Pour cela, il suffit de taper N, D, N, et « open crack », puis S pour se retrouver sur « a narrow place »
Je lance à mon tour quelques S.O.S. Dans Sabre Wulf, je ne trouve qu'un seul morceau de parchemin. Comment trouver les trois autres ?
Dans Hacker, je ne trouve pas quel nom donner à la demande des satellites de surveillance. Dans The Hobbit, *comment obliger Bard, l'archer, à m'accompagner dans l'antre du dragon ? Enfin, dans Valhalla, impossible de trouver les objets demandés.*

Thomas

Dans Pyjamarama, lorsqu'on est sur la lune, avec le pistolet laser chargé, que faire ?

Christophe

Je viens en aide à Gérard (n° 28) dans Gremlins. Une fois la fille délivrée, il faut être en possession du maillet, et habiller la fille. Robe, espadrilles. Entrer dans le temple, aller deux fois à l'est, une fois au sud, taper « creuse mur ». Quelle image après ! Quant à moi, je voudrais savoir comment tuer le Gremlin qui se trouve dans la chambre et comment monter sur le chasse-neige.